Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

BEDIENUNGSANLEITUNG

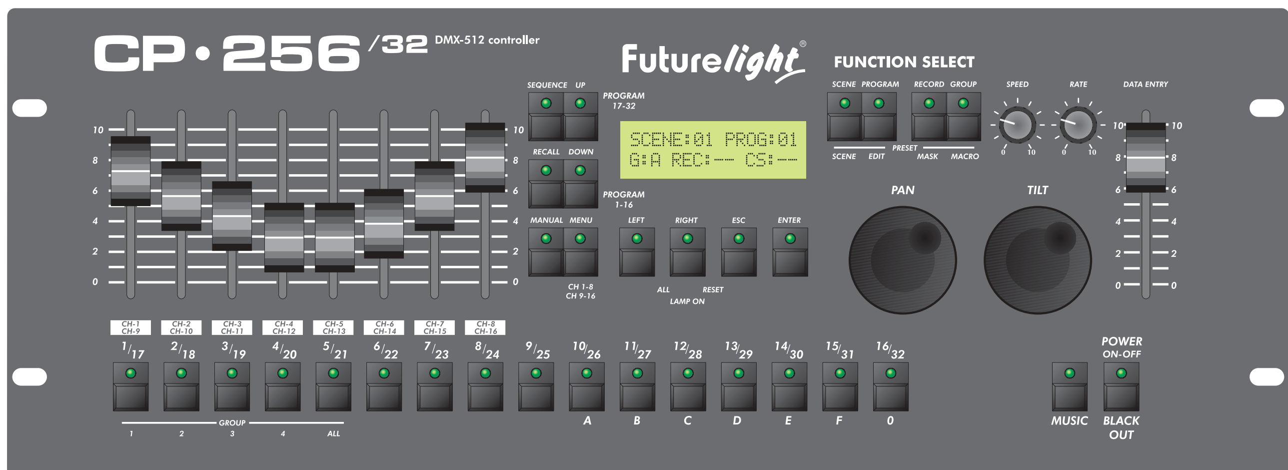
USER MANUAL

MODE D'EMPLOI

MANUAL DEL USUARIO

CP-256/32

DMX-Controller





Version 4.0

Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for future needs!
Gardez ce mode d'emploi pour des utilisations ultérieures!
Guarde este manual para posteriores usos.

Weitere Produkte aus dem FUTURELIGHT-Sortiment:
Further products from the FUTURELIGHT-range:
Autres produits de l'assortiment de FUTURELIGHT:
Otros productos del surtido FUTURELIGHT:

www.futurelight.com

FUTURELIGHT LICHTEFFEKTE FUTURELIGHT LIGHTING EFFECTS FUTURELIGHT EFFETS LUMINEUX FUTURELIGHT EFECTOS LUMINOSOS	
FUTURELIGHT RT-240 lighting effect	51830510
FUTURELIGHT SPIDER centre-piece	51832065
FUTURELIGHT DF-250 lighting effect	51832085
FUTURELIGHT MIRACLE HMI 1200 W lighting effect	51832092
FUTURELIGHT CC-150 color-changer	51832100
FUTURELIGHT CC-200 PRO color-changer	51832200
FUTURELIGHT SC-240 scanner	51832281
FUTURELIGHT SC-250 scanner	51832283
FUTURELIGHT SC-375 scanner	51832288
FUTURELIGHT SC-335 scanner	51832304
FUTURELIGHT SC-570 scanner	51832307
FUTURELIGHT SC-740 scanner	51832317
FUTURELIGHT SC-780 scanner	51832320
FUTURELIGHT SC-940 scanner	51832323
FUTURELIGHT SC-980 scanner	51832325
FUTURELIGHT H-150 scanner	51832330
FUTURELIGHT Dominator MKII centre-piece	51832603
FUTURELIGHT MH-640 Moving-Head Washlight	51833000
FUTURELIGHT MH-640 Moving-Head silver Washlight	51833010
FUTURELIGHT MH-660 Moving-Head Spot	51833020
FUTURELIGHT MH-660 Moving-Head silver Spot	51833030
FUTURELIGHT MH-840 Moving-Head Washlight	51833040
FUTURELIGHT MH-860 Moving-Head Spot	51833060
FUTURELIGHT MH-670 Moving-Head Display	51833032
FUTURELIGHT MH-675 Moving-Head	51833035
FUTURELIGHT MH-680 Moving-Head white	51833037
FUTURELIGHT MH-680 Moving-Head black	51833038
FUTURELIGHT MH-680 Moving-Head silver	51833039
FUTURELIGHT Exterlight 250 CMY black	51833550
FUTURELIGHT Exterlight 250 CMY white	51833551
FUTURELIGHT Exterlight 250 CMY grey	51833552
FUTURELIGHT CONTROLLER FUTURELIGHT CONTROLLERS FUTURELIGHT CONTROLEURS FUTURELIGHT CONTROLADORES	
FUTURELIGHT HC-controller	51834020
FUTURELIGHT EX-1 controller	51834035
19" installation-frame for EX-1 controller	51834036
FUTURELIGHT EX-4 controller	51834040
19" installation-frame for EX-4 controller	51834041
FUTURELIGHT CP-192 controller	51834260
FUTURELIGHT CP-256 controller	51834285
FUTURELIGHT CP-256/32 controller	51834286

Deutsch

Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

CP-256/32 DMX-Controller

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis



ACHTUNG!
Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes Netzstecker ziehen!



LESEN SIE VOR DER ERSTEN INBETRIEBNAHME ZUR EIGENEN SICHERHEIT DIESE BEDIENUNGSANLEITUNG SORGFÄLTIG DURCH!

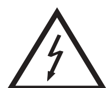
1. Einführung

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen CP-256/32 Controller entschieden haben. Wenn Sie nachfolgende Hinweise beachten, sind wir sicher, dass Sie lange Zeit Freude an Ihrem Kauf haben werden.

Nehmen Sie den CP-256/32 aus der Verpackung.

Bitte überprüfen Sie vor der ersten Inbetriebnahme, ob kein offensichtlicher Transportschaden vorliegt. Sollten Sie Schäden an der Netzleitung oder am Gehäuse entdecken, nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb und setzen sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

2. Sicherheitshinweise



ACHTUNG!
Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender unbedingt die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke beachten, die in dieser Bedienungsanleitung enthalten sind.



Unbedingt lesen:
Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für daraus resultierende Folgeschäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Das Netzteil immer als letztes einstecken. Vergewissern Sie sich, dass der Netzschalter auf „OFF“ steht, wenn Sie das Gerät ans Netz anschließen.

Halten Sie das Gerät von Hitzequellen wie Heizkörpern oder Heizlüftern fern.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

Der Aufbau entspricht der Schutzklasse III. Das Gerät darf niemals ohne Transformator betrieben werden.

Gerät bei Nichtbenutzung und vor jeder Reinigung vom Netz trennen.

Beachten Sie bitte, dass Schäden, die durch manuelle Veränderungen an diesem Gerät verursacht werden, nicht unter den Garantieanspruch fallen.

Kinder und Laien vom Gerät fern halten!

Im Geräteinneren befinden sich keine zu wartenden Teile. Eventuelle Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten!

Deutsch

3. Bestimmungsgemäße Verwendung

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen DMX-Controller, mit dem sich DMX-gesteuerte Lichteffekte steuern lassen. Dieses Produkt ist nur für den Anschluss an 230 V, 50 Hz Wechselspannung zugelassen und wurde ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen konzipiert.

Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installation oder Inbetriebnahme des Gerätes.

Achten Sie bei der Wahl des Installationsortes darauf, dass das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, dass keine Kabel frei herumliegen. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!

Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funkionen vertraut gemacht haben. Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!

Soll das Gerät transportiert werden, verwenden Sie bitte die Originalverpackung, um Transportschäden zu vermeiden.

Beachten Sie bitte, dass eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Der Serienbarcode darf niemals vom Gerät entfernt werden, da ansonsten der Garantieanspruch erlischt.

Wird das Gerät anders verwendet als in dieser Bedienungsanleitung beschrieben, kann dies zu Schäden am Produkt führen und der Garantieanspruch erlischt. Außerdem ist jede andere Verwendung mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elektrischem Schlag, etc. verbunden.

Bitte bewahren Sie den Umschlag mit dem Master Code an einem sicheren Ort auf.

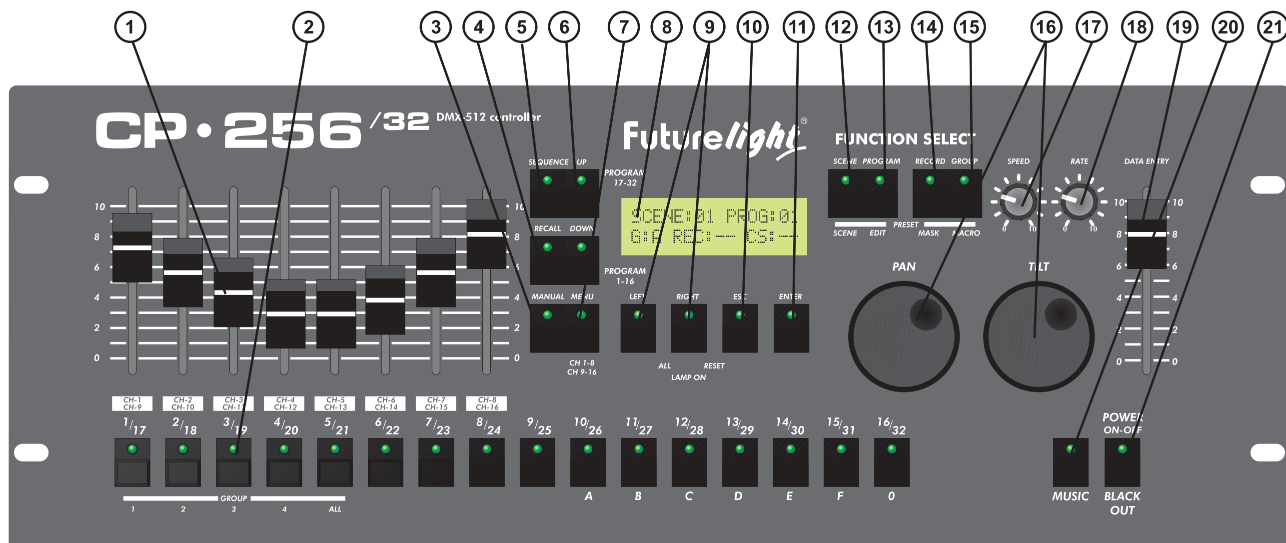
4. Gerätebeschreibung

4.1 Features

Universaler DMX-Controller
256 Steuerkanäle für 16 Projektoren mit je 16 DMX Kanälen • 16 Bit Auflösung für feine Pan- und Tilt-Bewegungen • Umfangreiche Projektoren-Bibliothek • 32 Programme mit bis zu 16 Szenen programmierbar • 16 Preset Scenes, 16 Preset Makros • 5 wählbare Sprachen • Spiegelbewegung umkehrbar • Kopierfunktion der Programme und Records • 99 Chaser definierbar, zu jedem Programm ein Chaser • Blackout-Funktion • Musiksteuerung über Audio-Buchse oder eingebautes Mikrofon • Zugriffschutz durch Passwort • Betriebstundenzähler • 19"-Einbaumaße mit 4 Höheneinheiten

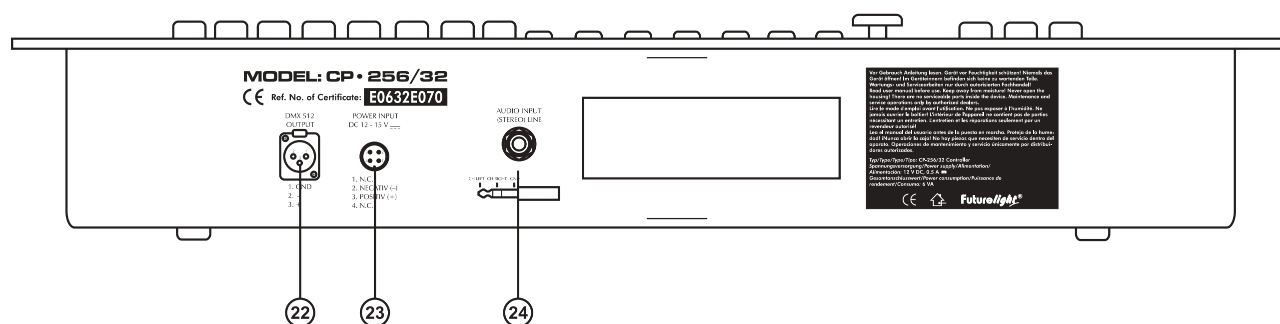
4.2 Geräteübersicht

Übersicht über die Bedienelemente



1) KANALFADER
   Zur Einstellung der verschiedenen DMX-Werte. Die Kanäle 1-8 lassen sich nach Drücken der entsprechenden Projektorwahltaste durch Schieben des entsprechenden Faders direkt einstellen. Die Kanäle 9-16 lassen sich einstellen, nachdem die Auswahl durch Drücken der Menu-Taste auf CH 9-16 umgestellt wurde.
2) PROJEKTORWAHLTASTEN
   Zur Auswahl des gewünschten Projektors. Auf jede Taste kann ein beliebiger Projektor gelegt werden.
3) MANUAL-TASTE
   Durch Drücken der Manual-Taste können Sie einen Projektor manuell ansteuern.
4) RECALL-TASTE
   Durch Drücken der Recall-Taste wird der Manuell-Modus aufgehoben.
5) SEQUENCE-TASTE
6) UP/DOWN-TASTEN
   Durch Drücken der entsprechenden Taste ändern Sie die Einstellungen schrittweise. Wenn Sie die Taste halten, läuft die Anzeige nach oben bzw. unten.
7) MENU-TASTE
   Durch Drücken der Menu-Taste können Sie sich im Hauptmenü bewegen.
   Im Manual-Modus können Sie durch Drücken der Menu-Taste die Kanalfader von CH 1-8 auf CH 9-16 umstellen.
8) DISPLAY
9) LEFT/RIGHT-TASTEN
10) ESC-TASTE
    Über die Escape-Taste können Sie das aktive Menü verlassen. Wurden Änderungen ausgeführt, können Sie diese über die Enter-Taste abspeichern oder über die Esc-Taste verwerfen.
11) ENTER-TASTE
    Zur Bestätigung der Eingabe.
12) SCENE-TASTE
13) PROGRAM-TASTE
14) RECORD-TASTE
15) COPY-TASTE
16) ENCODER
    Zur manuellen Steuerung des Ablenkspiegels.
17) SPEED-REGLER
18) RATE-REGLER
19) DATA ENTRY FADER
20) MUSIC-TASTE
    Wenn diese LED blinkt, befindet sich der Controller im Audio-Modus (Betrieb mit Musiksteuerung).
21) POWER/BLACKOUT-TASTE
    Mit dem Netzschalter können Sie das Gerät einschalten.
    Die Blackout-Funktion verriegelt den Lichtaustritt aller angeschlossenen Geräte über den Shutter und stoppt das Programm.
    Achtung: Die Blackout-Taste muss gedrückt werden (LED leuchtet nicht), sobald ein Programm aufgerufen wird, da sonst kein Lichtaustritt sichbar wird.

Rückseite:



22) DMX-Ausgangsbuchse
23) Netzanschlussbuchse
24) Audio-Eingangsbuchse

5. Setup

5.1 Installation

Stellen Sie das Gerät auf einer ebenen Fläche auf oder installieren Sie es in Ihrem Rack.

Rackinstallation: Dieses Gerät ist für ein 19"-Rack (483 mm) vorgesehen. Bei dem Rack sollte es sich um ein „Double-Door-Rack“ handeln, an dem sich sowohl die Vorder- als auch die Rückseite öffnen lassen. Das Rackgehäuse sollte mit einem Lüfter versehen sein. Achten Sie bei der Standortwahl des Controllers darauf, dass die warme Luft aus dem Rack entweichen kann und genügend Abstand zu anderen Geräten vorhanden ist. Dauerhafte Überhitzung kann zu Schäden an dem Gerät führen.
Sie können den Controller mit vier Schrauben M6 im Rack befestigen.

Stecken Sie die Anschlussleitung des Netzteils in die DC IN-Buchse ein. Stecken Sie das Netzteil in die Steckdose ein.

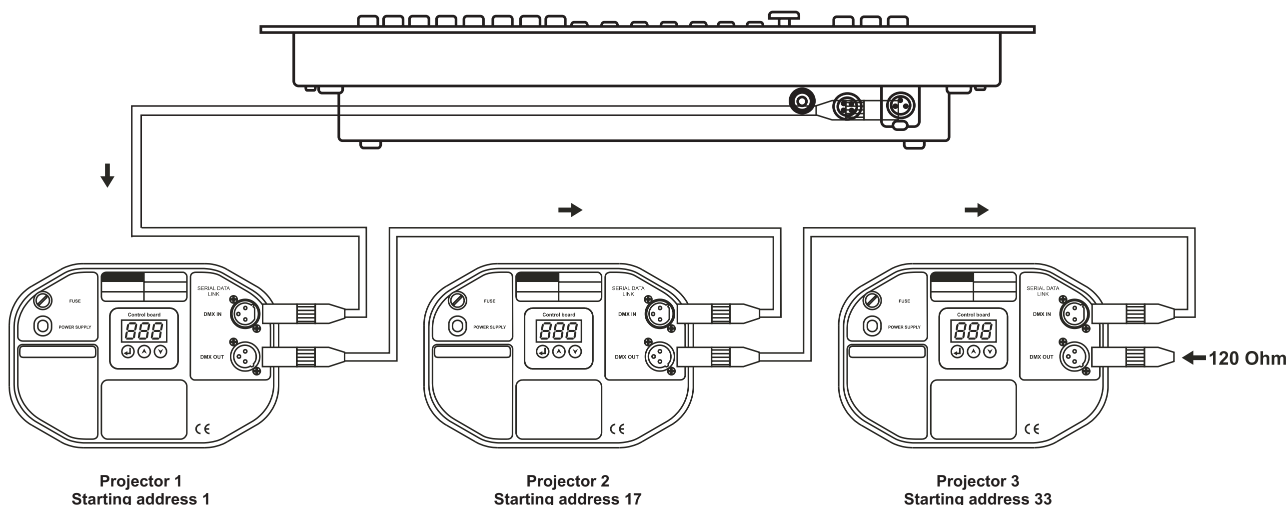
5.2 Musiksteuerung

Die Musiksteuerung kann entweder über die 6,3 mm Stereo-Klinkenbuchse oder das eingebaute Mikrofon erfolgen.
Wenn der CP-256/32 über ein Musiksignal an der Audio-Buchse arbeiten soll, verbinden Sie die Klinkenbuchse mit dem Audiosignal des Kopfhörerausganges bzw. des zweiten regelbaren Ausganges (falls vorhanden) des Mixers oder mit einem Lautsprecherausgang des Verstärkers.

Tip:	Data +
Sleeve:	Masse

ACHTUNG: Verbinden Sie niemals den Audio-Eingang mit dem DMX-Output, da ansonsten die Elektronik (DMX-Treiber) zerstört werden würde.

5.3 Anschluss an den Projektor





Achten Sie darauf, dass die Adern der Datenleitung an keiner Stelle miteinander in Kontakt treten. Die Geräte werden ansonsten nicht bzw. nicht korrekt funktionieren.

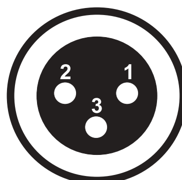


Die Verbindung zwischen Controller und Projektor sowie zwischen den einzelnen Geräten muss mit einem zweipoligen geschirmten Kabel erfolgen. Die Steckverbindung geht über 3-polige XLR-Stecker und -Kupplungen.

Belegung der XLR-Verbindung:

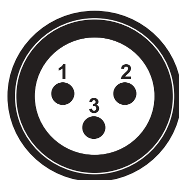
DMX-Ausgang

XLR-Einbaubuchse:



DMX-Eingang

XLR-Einbaustecker:



Wenn Sie die empfohlenen FUTURELIGHT-Projektoren verwenden, können Sie den DMX-Ausgang des Controllers direkt mit dem DMX-Eingang des ersten Gerätes der DMX-Kette verbinden. Sollen Projektoren mit anderen DMX-Ausgängen angeschlossen werden, müssen Adapterkabel verwendet werden.

Aufbau einer seriellen DMX-Kette:

Verbinden Sie den DMX-Ausgang des CP-256/32 mit dem DMX-Eingang des nächsten Gerätes. Verbinden Sie immer einen Ausgang mit dem Eingang des nächsten Gerätes bis alle Geräte angeschlossen sind.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen Abschlusswiderstand abgeschlossen werden. Dazu wird ein 120 Ω Widerstand in einen XLR-Stecker zwischen Signal (–) und Signal (+) eingelötet und in den DMX-Ausgang am letzten Gerät gesteckt.

Kodierung der Projektoren

Bitte beachten Sie, dass der CP-256/32 die DMX-Startadressen in 16er-Schritten zuweist. Sie müssen den entsprechenden Projektor auf die gewünschte Startadresse kodieren, weil sonst die Kanalzuweisung nicht stimmt. Alle Projektoren, die gleich addressiert werden, arbeiten synchron.

Projektor	Startadresse	Projektor	Startadresse	Projektor	Startadresse
Projektor 1	1	Projektor 3	33	Projektor 5	65
Projektor 2	17	Projektor 4	49	Projektor 6	81

6. Bedienung

Über die Power-Taste lässt sich das Gerät ein- bzw. ausschalten.

Nach Drücken der Power-Taste beginnen die LEDs zu blinken und auf dem Display erscheint der Begrüßungstext. Drücken Sie eine beliebige Taste und auf dem Display erscheint "Code____". Geben Sie den Code 1111 ein und drücken Sie die Enter-Taste.

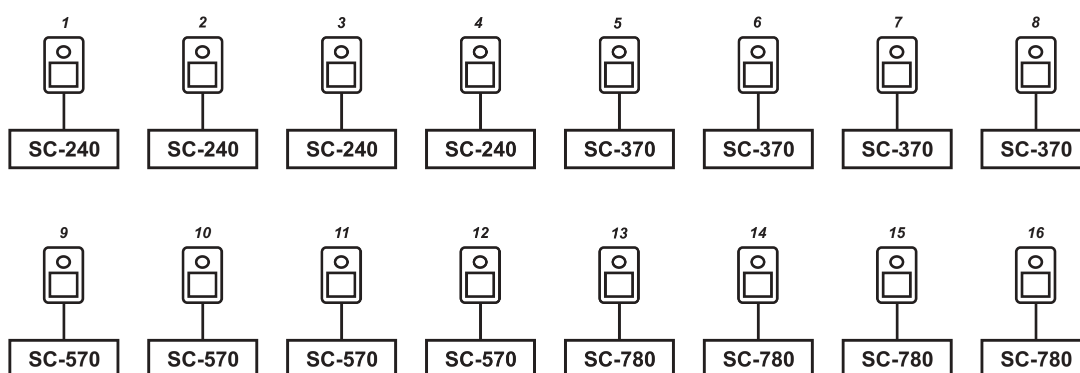
SCENE:-- PROG:--
REC:-- CHASER:--

Nun befinden Sie sich im Hauptmenü. Sie können jederzeit ins Hauptmenü zurückkehren, indem Sie die Esc-Taste drücken (bitte beachten Sie die Option "Speichern") oder die Recall-Taste (im Manual-Modus) drücken.

Bitte beachten Sie, dass die Power-Taste ca. 5 Sekunden lang gehalten werden muss, bis das Gerät abschaltet.

6.1 Festlegung der zu verwendenden Projektoren

Ab Werk sind die Projektortasten wie folgt belegt:



Um eine Projektortaste mit einem anderen Gerät zu belegen, gehen Sie wie folgt vor:

6.1.1 Anlegen eines Projektors aus der Bibliothek

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 4 DMX Addresse" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie für Projektortaste 1 das gewünschte Gerät über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus.

Drücken Sie Projektortaste 2 und wählen Sie das gewünschte Gerät aus. Belegen Sie alle 32 Tasten mit den gewünschten Geräten.

Drücken Sie die Esc-Taste und speichern Sie die Änderungen über die Enter-Taste.

Übersicht über die verfügbaren Projektoren:

Nr.	CP-256 Name	Hersteller	Bezeichnung	Kanäle
1	AS-200	Futurelight	Advertising SCAN AS-200	11
2	CC-200	Futurelight	CC-200	4
3	CLAYPHPE	Clay Paky	Clay Paky HPE	7
4	CLAYP MS	Clay Paky	CLAY Paky Mini Scan	4
5	DIM-12	-	Dim-12	12
6	DIM-8	-	Dim-8	8
7	DOMIN II	Futurelight	DOMINATOR II	12
8	DRAGON-3	Pako Kft.	Dragon-3	8
9	DRAGON-2	Pako Kft.	Dragon-2	8
10	HURRICAN	F.A.L.	Hurrican	4
11	IMAGE	Martin	Image Scan	7
12	INSTALL	-	Install	16
13	MAC 250	Martin	Mac-250	11

14	MAC 300	Martin	Mac-300	11
15	MAC 500	Martin	Mac-500	14
16	MAC 600	Martin	Mac-600	12
17	MACPROF	Martin	Mini MAC Profiler	10
18	MACWASH	Martin	MAC Washer	8
19	MH-640	Futurelight	MH-640	16
20	MH-660	Futurelight	MH-660	14
21	MH-680	Futurelight	MH-680	16
22	MH-860	Futurelight	MH-860 Spotlight	16
23	M.HEAD	Gemini	Motor Head	5
24	MINISCAN	SHOW 99' Kft.	Miniscan	10
25	MIRACLE	Futurelight	Miracle	4
26	Mpro 2000	Martin	Magnum Pro 2000	1
27	M.ULTRA1	TAS	Mini Ultra Scan-1	6
28	M.ULTRA2	TAS	Mini Ultra Scan-2	8
29	MX-1	Martin	MX-1	7
30	MX-4	Martin	MX-4	7
31	PRO1220	Martin	Robo Scan Pro 1220	15
32	PRO 218	Martin	Robo Scan Pro 218	7
33	PRO 400	Martin	Robo Color Pro 400	7
34	PRO 518	Martin	Robo Scan Pro 518	9
35	PRO 918	Martin	Robo Scan Pro 918	14
36	PROMO3	Martin	Promo-3	6
37	PS/D-200	Futurelight	Promotion SCAN PS/D-200	11
38	ROBCOL-2	Martin	Robo Color 2	6
39	ROUL-575	F.A.L.	Roulette 575	8
40	SATSCAN2	Saturn Kft.	Saturn Scan 2	10
41	SATSCAN3	Saturn Kft.	Saturn Scan 3	10
42	SC-240	Futurelight	SC-240	4
43	SC-250	Futurelight	SC-250	6
44	SC-370	Futurelight	SC-370	4
45	SC-570	Futurelight	SC-570	8
46	SC-740	Futurelight	SC-740	13
47	SC-780	Futurelight	SC-780	14
48	SC-980	Futurelight	SC-980	4
49	SCAN2pro	SHOW 99' Kft.	Scan-2 pro	8
50	SCAN3rot	SHOW 99' Kft.	Scan-3 rot	6
51	SCAN-3	SHOW 99' Kft.	Scan-3	6
52	SCAN2rot	SHOW 99' Kft.	Scan-2 rot	6
53	SCAN-2	SHOW 99' Kft.	Scan-2	6
54	SHARK	F.A.L.	SHARK	9
55	SHOWMON2	SHOW 99' Kft.	Showmoon-2	6
56	STRATOS	F.A.L.	Stratos Scan	14
57	TB-3	Eurolite	Eurolite TB-3	4
58	TC-3	Eurolite	Eurolite TC-3	1
59	TG-3	Eurolite	Eurolite TG-3	1
60	TORLIGHT	Saturn Kft.	Tornado Light	10
61	TORNDIGI	Saturn Kft.	Tornado Digi	14
62	TS-3	Eurolite	Eurolite TS-3	4
63	TSIXTY	F.A.L.	Three Sixty	8
64	WARRIOR2	SHOW 2000	Warrior-2	6

6.1.2 Anlegen eines anderen Projektors

Wenn Sie einen anderen Projektor anlegen möchten, wählen Sie eine Projektorbezeichnung wie z. B. "Install" oder nehmen Sie den SC-780 oder ein anderes FUTURELIGHT Gerät als Vorlage und ändern Sie die Einstellungen. Dabei ist es sinnvoll, für ein Gerät mit 4 DMX-Kanälen (z. B. Eurolite TS-3 Scanner) eine Vorlage mit 4 DMX-Kanälen (z. B. Futurelight SC-240) zu verwenden. Bitte beachten Sie, dass die Vorlage

nicht mehr verfügbar ist, sobald Sie den Projektornamen geändert haben.
Die Kanäle müssen so belegt werden, dass die Funktionsangabe im Controller mit den tatsächlichen Funktionen des Projektors übereinstimmt. Bitte entnehmen Sie die DMX-Steuerkanäle und ihre Funktionen der Bedienungsanleitung Ihres Projektors.

Projektor umbenennen
Bitte beachten Sie die Hinweise unter 6.10.1 Projektor umbenennen.

Projektor einstellen
Bitte beachten Sie die Hinweise unter 6.10.4 Projektor einstellen.

6.1.3 Anlegen einer Gruppe von Projektoren

Mit dem CP-256/32 können Sie 4 verschiedene Gruppen von Projektoren anlegen. Für jede der 4 Gruppen kann ein anderes Programm aufgerufen werden. Alle Projektoren einer Gruppe durchlaufen das gewählte Programm mit der gleichen Geschwindigkeit. Zur gleichen Zeit kann eine andere Gruppe ein anderes Programm mit einer anderen Geschwindigkeit durchlaufen.

Wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2. Programm erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie "Gruppe erstellen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste.

In der ersten Reihe des Displays erscheint hinter "Gruppe:" die aktuelle Gruppe. Die untere Reihe zeigt an, welche Projektoren in dieser Gruppe enthalten sind. Alle mit * gekennzeichneten Plätze sind die in dieser Gruppe enthaltenen Projektoren. Ist ein Projektor nicht in dieser Gruppe enthalten, erscheint in der unteren Reihe "-".

Die aktuelle Gruppe lässt sich durch Drücken der Up/Down-Tasten verändern. Die gewünschten Projektoren lassen sich durch Drücken der entsprechenden Projektorwahltaste in die aktuelle Gruppe aufnehmen.

Bitte beachten Sie: ein Projektor kann nicht in mehreren Gruppen enthalten sein. In Gruppe 1 sind alle Projektoren enthalten. Sobald Sie einen Projektor in Gruppe 2, 3 oder 4 aufnehmen, wird er in Gruppe 1 deaktiviert.

6.2 Manual-Modus

6.2.1 Projektoren manuell aufrufen:

Im Manual-Modus können Sie die angelegten Projektoren manuell aufrufen und über die Kanalfader und die Encoder ansteuern.

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Sie können alle Projektoren auf einmal anwählen, indem Sie die Manual-Taste ca. 2 Sekunden lang halten.

Stellen Sie die gewünschte Funktion über die Kanalfader ein und wählen Sie die gewünschte Position über die Encoder aus.

Menu-Taste:

Im Manual-Modus können Sie über die Menu-Taste die Auswahl der Kanalfader von CH 1-8 auf CH 9-16 umschalten.

Data Entry Fader:

Im Manual-Modus können Sie über den Data Entry Fader das Ansprechverhalten der Encoder verändern. Je niedriger der eingestellte Wert, desto langsamer reagieren die Encoder und damit die Ablenkung des Projektors.

All Mirror-Funktion:
Über die All Mirror-Funktion können Sie während des Programmablaufs die Pan- und Tilt-Bewegungen aller im Programm enthaltenen Projektoren gleichzeitig steuern. Drücken Sie dazu die Left- und Right-Taste gleichzeitig. Die Left/Right-Tasten beginnen zu blinken und auf dem Display erscheint "All Mirror". Wenn Sie jetzt die Encoder bewegen, bewegen sich alle Projektoren gleichzeitig. Um den All Mirror-Modus zu verlassen drücken Sie eine der Left/Right-Tasten.

6.2.2 Einen Projektor aus einem laufenden Programm nehmen:

Bei einem manuellen Eingriff in ein Programm können alle Werte eines Programms für den angewählten Projektor geändert werden (z. B. Spiegelposition, Farbe, Gobo, etc.). Bitte beachten Sie, dass nur die Funktion aus dem Programm genommen wird, die manuell verändert wird. Wenn Sie z. B. die Farbe manuell ändern, bewegt sich der Ablenkspiegel weiter wie im Programm. Wenn Sie die Spiegelposition verändern, ändern sich die Gobos weiterhin wie im Programm.
Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Sie können alle Projektoren auf einmal anwählen, indem Sie die Manual-Taste ca. 2 Sekunden lang halten. Dabei können Sie mehrere Projektoren anwählen, die dann synchron arbeiten.
Das Programm läuft weiter, bis Sie eine manuelle Veränderung vornehmen.
Wenn Sie nun die Position des Ablenkspiegels verändern, wird die Spiegelbewegung aus dem Programm genommen und der Spiegel bleibt an der von Ihnen gesetzten Stelle stehen.
Wenn Sie andere Funktionen ändern wollen, müssen Sie die DMX-Werte des entsprechenden Kanal manuell verändern. Ändern Sie den DMX-Wert über die Kanalfader.
Wenn Sie während des Programmablaufes einen Projektor aus dem Programm genommen haben, können Sie ihn durch Drücken der Recall-Taste wieder ins Programm eingliedern.

6.3 Preset Scenes (voreingestellte Bühnenbilder)

Eine Preset Scene ist ein voreingestelltes Bühnenbild, das immer wieder aufgerufen werden kann. Mit dem CP-256/32 lassen sich bis zu 16 verschiedene Preset Scenes programmieren, die dann auf die Projektorwahltasten 1-16 gelegt werden.

6.3.1 Programmierung einer Preset Scene

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Sie können alle Projektoren auf einmal anwählen, indem Sie die Manual-Taste ca. 2 Sekunden lang halten.
Drücken Sie die Scene-Taste und auf dem Display erscheint "Preset Scene". Wählen Sie die gewünschte Preset-Scene über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Wurde bereits eine Preset-Scene auf diese Taste gelegt, erscheint der Projektorname im Display. Wählen Sie eine freie Taste aus, auf der kein Projektorname erscheint.
Drücken Sie die Edit-Taste und auf dem Display erscheint "Preset Mask Leer". Drücken Sie die Mask-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Drücken Sie die Edit-Taste, um in den Editiermodus zurückzukehren. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor und speichern Sie diese über die Enter-Taste ab. Auf dem Display erscheint "Speichern" und die Preset Scene ist jetzt auf der entsprechenden Taste abgespeichert. Drücken Sie die Recall-Taste, um in das Hauptmenü zurückzukehren.

6.3.2 Aufrufen einer Preset Scene

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Sie können alle Projektoren auf einmal anwählen, indem Sie die Manual-Taste ca. 2 Sekunden lang halten.
Drücken Sie die Scene-Taste und auf dem Display erscheint "Preset Scene". Wählen Sie die gewünschte Preset-Scene über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Der Projektor bewegt sich zur definierten Position und projiziert die entsprechenden Einstellungen.

6.3.3 Editieren einer Preset Scene

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Sie können alle Projektoren auf einmal anwählen, indem Sie die Manual-Taste ca. 2 Sekunden lang halten.
Drücken Sie die Scene-Taste und auf dem Display erscheint "Preset Scene". Wählen Sie die gewünschte Preset-Scene über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Der Projektor bewegt sich zur definierten Position und projiziert die entsprechenden Einstellungen. Drücken Sie die Edit-Taste, nehmen Sie die gewünschten Veränderungen vor und speichern Sie diese über die Enter-Taste ab.

6.4 Preset Macros (voreingestellte Kanaleinstellungen)

Ein Preset Macro ist eine voreingestellte Kanaleinstellung, das immer wieder aufgerufen werden kann. Mit

dem CP-256/32 lassen sich bis zu 16 verschiedene Preset Macros programmieren, die auf den Projektorwahltasten 1-16 liegen. Die Tasten 1-8 beziehen sich auf Einstellungen des ersten DMX-Kanals, die Tasten 9-16 auf die von DMX-Kanal 2. Makros sind sinnvoll, um bestimmte Funktionen, die bei verschiedenen Projektoren auf unterschiedlichen DMX-Werten liegen, über eine Taste aufzurufen. Wenn z. B. die Farbe grün bei einem Projektor auf dem DMX-Wert 20 liegt und bei einem anderen auf 40, können Sie über das Makro "Grün" die gleiche Farbe bei beiden Projektoren aufrufen.

6.4.1 Programmierung eines Preset Macros

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus.
Drücken Sie die Macro-Taste und wählen Sie die gewünschte Projektorwahltaste zur Belegung des Makros aus (z. B. Projektorwahltaste 1 - Makro Grün). Stellen Sie die gewünschte Farbe (z. B. Grün) über Kanalfader 1 ein. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Einstellung abzuspeichern. Drücken Sie die Macro-Taste, um den Macro-Modus zu verlassen.
Wählen Sie jetzt den nächsten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Drücken Sie die Macro-Taste und die gleiche Projektorwahltaste wie bei Projektor 1 (z. B. Projektorwahltaste 1 - Makro Grün). Stellen Sie die gewünschte Farbe (z. B. Grün) über Kanalfader 1 ein. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Einstellung abzuspeichern. Drücken Sie die Macro-Taste, um den Makro-Modus zu verlassen.

6.4.2 Aufrufen eines Preset Macros

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie die gewünschten Projektoren über die entsprechende Projektorwahltaste aus.
Drücken Sie die Macro-Taste und wählen Sie die gewünschte Projektorwahltaste aus (z. B. Projektorwahltaste 1 - Makro Grün). Bei allen angewählten Projektoren erscheint die gewählte Farbe (z. B. Grün). Drücken Sie die Macro-Taste, um den Macro-Modus zu verlassen.

6.4.3 Editieren eines Preset Macros

Drücken Sie die Manual-Taste und wählen Sie den gewünschten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus.
Drücken Sie die Macro-Taste und wählen Sie die gewünschte Projektorwahltaste zum Editieren des Makros aus (z. B. Projektorwahltaste 1 - Makro Grün). Stellen Sie die gewünschte Farbe (z. B. Grün) über Kanalfader 1 ein. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Einstellung abzuspeichern. Drücken Sie die Macro-Taste, um den Macro-Modus zu verlassen.
Wählen Sie jetzt den nächsten Projektor über die entsprechende Projektorwahltaste aus. Drücken Sie die Macro-Taste und die gleiche Projektorwahltaste wie bei Projektor 1 (z. B. Projektorwahltaste 1 - Makro Grün). Stellen Sie die gewünschte Farbe (z. B. Grün) über Kanalfader 1 ein. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Einstellung abzuspeichern. Drücken Sie die Macro-Taste, um den Makro-Modus zu verlassen.

6.5 Programmierung

Ein Programm ist eine Aneinanderreihung von verschiedenen Szenen, die nacheinander abgespielt werden. Mit dem CP-256/32 lassen sich bis zu 32 verschiedene Programme programmieren, die dann auf die Projektorwahltasten 1-32 gelegt werden.

6.5.1 Programmierung eines Programms

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2 Prog. erstellen" aus. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten aus.

Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Nehmen Sie die Einstellungen über die Encoder und die entsprechenden Kanalfader vor. Wählen Sie den nächsten Projektor über die Projektorwahltasten aus und nehmen Sie die Einstellungen vor. Drücken Sie die Enter-Taste, um den ersten Step abzuspeichern. Programmieren Sie die nächsten Schritte, bis das Programm beendet ist oder die maximale Anzahl der Steps - 16 - erreicht wurde. Drücken Sie die Escape-Taste und die Enter-Taste, um das Programm abzuspeichern.

6.5.2 Aufrufen eines Programms

Drücken Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten

aus. Stellen Sie die Programmablaufgeschwindigkeit und die Wiederholfrequenz über den Speed- bzw. Rate-Regler ein.
Um die Programme 17-32 zu wählen, müssen Sie zuerst die Up-Taste drücken.

6.5.3 Überprüfen eines Programms

Drücken Sie die Program-Taste und wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten aus. Drücken Sie die Scene-Taste und überprüfen Sie jede einzelne Szene durch Drücken der entsprechenden Projektorwahltaste.

6.5.4 Editieren eines Programms

Sollten Sie feststellen, dass eine Szene nicht Ihren Vorstellungen entspricht, oder wenn Programme für eine neue Bühne editiert werden müssen, ist es nötig, eine Szene manuell zu verändern.
Ermitteln Sie zunächst die Gesamtzahl der Steps. Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2 Prog. erstellen" aus. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten aus.
Wählen Sie die gewünschte Szene über die Up/Down-Tasten aus. Wenn Sie die Recall-Taste halten und gleichzeitig die Up/Down-Taste drücken, wird die aktuelle Szene angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Nehmen Sie die Einstellungen über die Encoder und die entsprechenden Kanalfader vor. Wählen Sie den nächsten Projektor über die Projektorwahltasten aus und nehmen Sie die Einstellungen vor. Drücken Sie die Enter-Taste, um den editierten Step abzuspeichern. Editieren Sie die nächsten Schritte, bis das Programm korrigiert ist.
Achtung: Vor Verlassen des Editier-Modus muss unbedingt der letzte Step des Programms erneut abgespeichert werden. Andernfalls wird das Programm nicht mehr ordnungsgemäß ablaufen.
Wählen Sie dazu die letzte Szene über die Up/Down-Tasten aus. Drücken Sie die Recall-Taste, um die gespeicherte Szene anzeigen zu lassen. Speichern Sie diese Szene durch Drücken der Enter-Taste.
Drücken Sie die Escape-Taste und die Enter-Taste, um das edititierte Programm abzuspeichern.

6.5.5 Auswahl der Projektoren im Programm

Die Anzahl der Projektoren im Programm lässt sich für jedes Programm individuell festlegen.
Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2 Prog. erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den Unterpunkt "Program Erstellen Maske" über die Up/Down-Tasten aus. Drücken Sie die Enter-Taste.
Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Alle mit "*" gekennzeichneten Projektornummern sind im Programm aktiviert und die entsprechenden Projektorwahltasten blinkt. Wenn Sie bestimmte Projektoren aus dem Programm entfernen möchten, drücken Sie die entsprechende Projektorwahltaste. Die LED erlischt und im Display erscheint "X".
Drücken Sie zweimal die Enter-Taste, um die Einstellungen abzuspeichern.

6.5.6 Invertieren der Pan/Tilt Bewegungsrichtung

Die Pan- und Tilt-Bewegung eines Scanners lässt sich für jedes Programm invertieren. Diese Funktion ist besonders dann sinnvoll, wenn Scanner gegenüberliegend im Raum installiert sind und ein synchroner Bewegungsablauf erwünscht ist.
Achtung: Bitte beachten Sie, dass die Invertierung der Bewegungsrichtung eingestellt werden muss, bevor Sie mit der Programmierung beginnen.
Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2 Prog. erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den Unterpunkt "Program Erstell Mirror Direction" über die Up/Down-Tasten aus. Drücken Sie die Enter-Taste.
Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Projektorwahltasten aus. Alle mit "->" gekennzeichneten Projektornummern verfügen über die normale Pan-Richtung. Wenn Sie für bestimmte Projektoren die Pan-Richtung umkehren möchten, drücken Sie die entsprechende Projektorwahltaste. Auf dem Display erscheint "<-" für den Projektor mit invertierter Pan-Bewegung.
Drücken Sie die Down-Taste, um die Tilt-Bewegung zu invertieren.

Drücken Sie die Escape-Taste, um zum Menü "Programm erstellen" zurückzukehren. Programmieren Sie jetzt Ihr Programm.

6.6 Records

Ein Record ist eine Aneinanderreihung von verschiedenen Programmen, die nacheinander abgespielt

werden. Mit dem CP-256/32 lassen sich bis zu 32 verschiedene Records mit bis zu 85 Steps programmieren, die dann auf die Projektorwahltasten 1-32 gelegt werden.

6.6.1 Programmierung eines Records

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 1 Rec. erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Record über die Projektorwahltasten aus. Auf dem Display erscheint die Step-Nummer und das dazugehörige Programm, die Programmablaufgeschwindigkeit und die Wiederholfrequenz bzw. die Auswahl Musiksteuerung.

Wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten aus. Stellen Sie die Programmablaufgeschwindigkeit und die Wiederholfrequenz über den Speed- bzw. Rate-Regler ein bzw. aktivierten Sie die Musiksteuerung über die Music-Taste.
Wählen Sie den nächsten Step über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und geben Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten ein. Programmieren Sie die nächsten Schritte, bis das Record beendet ist oder die maximale Anzahl der Steps - 99 - erreicht wurde. Drücken Sie die Escape-Taste und die Enter-Taste, um das Record abzuspeichern.

6.6.2 Aufrufen eines Records

Drücken Sie die Record-Taste und wählen Sie das gewünschte Record über die Projektorwahltasten aus.

6.6.3 Editieren eines Records

Sollten Sie feststellen, dass ein Record nicht Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie ihn editieren.
Ermitteln Sie zunächst die Gesamtzahl der Steps. Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader " Menu 1 Rec. erstellen " aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Record über die Projektorwahltasten aus.
Wählen Sie den gewünschten Step über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und geben Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten ein. Editieren Sie die nächsten Schritte, bis das Record korrigiert ist. Drücken Sie die Escape-Taste und die Enter-Taste, um das editierte Record abzuspeichern.

6.7 Kopieren von Szenen, Programmen und Records

Mit der Kopierfunktion können Sie sich das Erstellen von Programmen und Records erleichtern, indem Sie z. B. bereits vorhandene Szenen in ein Programm einfügen.

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 2. Make Program" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie über die Up/Down-Tasten "Copy" aus und drücken Sie die Enter-Taste.

Scene: Geben Sie an, von welchem Programm Sie welche Szene kopieren möchten. Geben Sie an, in welches Programm und an welche Szene Sie kopieren möchten. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste.

Prog: Geben Sie an, welches Programm Sie wohin kopieren möchten. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste.

Rec: Geben Sie an, welches Record Sie wohin kopieren möchten. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste.

6.8 Musiksteuerung

Durch Drücken der Music-Taste aktivieren Sie die Musiksteuerung (LED blinkt). Bitte beachten Sie, dass Programme und Records in diesem Modus nur aktiv sind, wenn der Controller ein Musiksignal empfängt (sei es über das Mikrofon oder die Audio-Buchse). Liegt keine Musik an, steht das Programm oder der Record.

Bei der Programmierung von Records können Sie bereits dort für jedes Programm festlegen, ob die Musiksteuerung aktiv sein soll oder nicht.

6.9 Chaser

Ein Chaser ist eine Aneinanderreihung von verschiedenen Bildern, die nacheinander abgespielt werden. Dabei wird der Lichtaustritt des Projektors geöffnet und wieder verschlossen, so dass eine lebhafte Bewegung entsteht. Mit dem CP-256/32 lassen sich bis zu 99 verschiedene Chaser programmieren, von denen dann 16 auf die Projektorwahltasten 1-16 gelegt werden können. Chaser können mit Programmen

oder Szenen verknüpft werden.

6.9.1 Aufrufen eines Chasers

Drücken Sie die Sequence-Taste und der entsprechende Chaser wird aufgerufen. Durch Halten der Sequence-Taste gelangen Sie in den Chaser Edit-Modus. Wurde die Taste aus einem Programm heraus gedrückt, erscheinen hier die Chaser, die bei der Programmierung festgelegt wurden. Hier können Sie einen gewünschten Chaser manuell über die Projector Select-Tasten auswählen und die Chaser-Geschwindigkeit über den Data Entry Fader einstellen. Alternativ können Sie über die Music-Taste die Musiksteuerung aktivieren.

Wenn Sie zu den Chasern des Programms zurückkehren möchten, drücken Sie erneut die aktive Projector Select-Taste, so dass die LED erlischt.

6.9.2 Ein Programm mit einem Chaser verknüpfen

Beim CP-256/32 lassen sich Programme und Szenen eines Programmes mit einem individuellen Chaser verknüpfen.

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 3 Chaser erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie "Chaser verknüpfen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Programm über die Projektorwahltasten aus.

Wählen Sie für Szene 1 den gewünschten Chaser über die Left/Right-Tasten aus. Wählen Sie die nächsten Szenen über die entsprechende Projektorwahltaste aus und geben Sie den gewüschten Chaser ein. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste, um das Programm abzuspeichern.

6.9.3 Eine Preset Scene mit einem Chaser verknüpfen

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 3 Chaser erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie "Chaser Preset verknüpfen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste.

Wählen Sie für Preset Scene 1 den gewünschten Chaser über die Left/Right-Tasten aus. Wählen Sie die nächsten Preset Scenes über die entsprechende Projektorwahltaste aus und geben Sie den gewüschten Chaser ein. Drücken Sie zweimal die Enter-Taste, um die Einstellungen abzuspeichern.

Die Belegung der Projector Select-Tasten aus dem Menü "Chaser Preset verknüpfen" entspricht der Belegung, die über die Sequence-Taste aufgerufen werden kann. Wenn Sie also einen anderen der 99 verfügbaren Chaser auf eine Projector Select-Taste legen möchten gehen Sie wie oben beschrieben vor.

6.9.4 Einen Chaser editieren

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 3 Chaser erstellen" aus. Drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie "Chaser editieren" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den gewünschten Chaser über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus.

Drücken Sie die Enter-Taste, um Zug 1 zu editieren. Geben Sie das gewünschte Bild über die Projector Select Tasten ein (z. B. Taste 1, 2, 3 und 4) und drücken Sie die Enter-Taste. Geben Sie die Chaser-Geschwindigkeit über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader ein und drücken Sie die Enter-Taste.
Drücken Sie die Right-Taste und editieren Sie Zug 2. Editieren Sie alle gewünschten Züge und speichern Sie die Änderungen über die Escape- und Enter-Taste.

6.10 Grundeinstellungen

Beim CP-256/32 lassen sich verschiedene Grundeinstellungen wie Projektor- und Effektnamen, Sprachwahl, Begrüßungstext etc. an die Benutzeranforderungen anpassen.

Drücken Sie die Menu-Taste und wählen Sie über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader "Menu 5 Setup" aus. Drücken Sie die Enter-Taste und auf dem Display erscheint "Code____". Geben Sie den Code 2222 ein und drücken Sie die Enter-Taste.

6.10.1 Projektor umbenennen

Wählen Sie "'Setup 1. Proj. umbenennen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Gerät über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Der Cursor des zweiten Feldes beginnt zu blinken und Sie können den gewünschten Buchstaben über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader ändern. Über die Left/Right-Tasten können Sie sich von Feld zu Feld bewegen. Sobald Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie die Enter-Taste und speichern durch nochmaliges Drücken der Enter-Taste.

6.10.2 Effekt umbenennen

Wählen Sie "'Setup 2. Effekt umbenennen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den gewünschten Effekt über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Der Cursor des zweiten Feldes beginnt zu blinken und Sie können den gewünschten Buchstaben über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader ändern. Über die Left/Right-Tasten können Sie sich von Feld zu Feld bewegen. Sobald Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie die Enter-Taste und speichern durch nochmaliges Drücken der Enter-Taste.

6.10.3 Typ umbenennen

Wählen Sie "'Setup 3. Typ umbenennen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den gewünschten Typ über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Der Cursor des zweiten Feldes beginnt zu blinken und Sie können den gewünschten Buchstaben über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader ändern. Über die Left/Right-Tasten können Sie sich von Feld zu Feld bewegen. Sobald Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie die Enter-Taste und speichern durch nochmaliges Drücken der Enter-Taste.

6.10.4 Projektor einstellen

Wählen Sie nun "'Setup 4. Proj. einstellen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie den gewünschten Projektor über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Geben Sie die Anzahl der DMX-Steuerkanäle des Gerätes über den Data Entry Fader ein oder bestätigen Sie die Auswahl "16" mit der Enter-Taste. Geben Sie hinter "Pot:" den gewünschten Kanalfader ein und bestätigen Sie mit der Enter-Taste. Wählen Sie nun die gewünschte Funktion aus und bestätigen Sie mit der Enter-Taste. Geben Sie jetzt den entsprechenden Kanal des Projektors ein und bestätigen Sie mit der Enter-Taste. Wählen Sie nun den gewünschten Effekt aus und bestätigen Sie mit der Enter-Taste. Geben Sie nun den entsprechenden DMX-Wert ein und bestätigen Sie mit der Enter-Taste.
Wenn Sie keine Effekte eingeben wollen, drücken Sie die Esc-Taste und geben den nächsten Kanal ein. Bitte beachten Sie, dass in diesem Fall jedoch keine Anzeige der Funktion im Display erscheint.
Wenn auf dem Display "Besetzt" erscheint, können Sie die Belegung überschreiben, indem Sie die Enter-Taste drücken.
Wenn alle Effekte eingegeben wurden, drücken Sie die Esc-Taste und auf der Anzeige erscheint "B.Out: Scan?Dim?". Wählen Sie mit den Left/Right-Tasten "Scan" für Scanner und Moving Heads und "Dim" für Dimmer aus und bestätigen Sie mit der Enter-Taste. Auf dem Display erscheint "Änderung speich?". Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung. Über die Esc-Taste können Sie in das Hauptmenü zurückkehren.

6.10.5 Eigenschaften einstellen

Wählen Sie "Setup 5 Neu Charakt." über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Wählen Sie das gewünschte Untermenü über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste.

Sprache wählen
Wählen Sie die gewünschte Sprache über die die Up/Down-Tasten aus und drücken Sie die Enter-Taste.

Code wählen
Über das Untermenü "Code ändern" lässt sich die voreingestellte PIN (Passwort-Code) für das Hauptmenü und für das Setup-Menü abändern.
Wählen Sie Neu Menu Code, um die PIN für das Hauptmenü oder Neu Setup Code, um die PIN für das Setup-Menü abzuändern und drücken Sie die Enter-Taste.

Geben Sie den neuen Code über Projektorwahltasten ein und drücken Sie die Enter-Taste. Wenn Sie den Passwort-Schutz für das jeweilige Menü abschalten möchten, drücken Sie nur die Enter-Taste ohne eine Zahl einzugeben.

Adressmodus
Über dieses Untermenü können Sie einstellen, wie der CP-256/32 bei der Vergabe der DMX-Adressen vorgehen soll. Die Standard-Einstellung lautet auf "Automat mit 16", d.h. jedem Projektor werden automatisch 16 DMX-Kanäle zugewiesen. Die Einstellung "Autom. anreihen" bedeutet, dass die DMX-Adressen in Übereinstimmung mit den tatsächlich benötigten DMX-Kanälen eines Projektors angelegt werden (z. B. 4 Kanäle für Futurelight SC-240). Die Einstellung "Manuelle Steuerung" bedeutet, dass der Benutzer die DMX-Adressen frei zuweisen kann.
Wählen Sie die gewünschte Einstellung über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste.

Begrüßungstext
Über dieses Untermenü können Sie den Begrüßungstext abändern. Bitte beachten Sie, dass der Begrüßungstext nur einmal abgeändert werden kann und maximal 64 Zeichen enthalten kann.
Drücken Sie die Enter-Taste. Der Cursor des zweiten Feldes beginnt zu blinken und Sie können den gewünschten Buchstaben über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader ändern. Über die Left/Right-Tasten können Sie sich von Feld zu Feld bewegen. Sobald Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie die ESC-Taste und speichern durch Drücken der Enter-Taste.

6.10.6 Encoder-Empfindlichkeit einstellen

Beim CP-256/32 können Sie die Encoder-Empfindlichkeit stufenlos zwischen 0 % (niedrigste Empfindlichkeit) und 100 % (höchste Empfindlichkeit) einstellen.
Wählen Sie "'Setup 6. Joy einstellen" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Stellen Sie die gewünschte Encoder-Empfindlichkeit über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie zweimal die Enter-Taste.

6.10.7 Betriebsstundenzähler

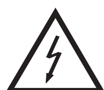
Wählen Sie "'Setup 7. Betriebsstunden" über die Up/Down-Tasten oder den Data Entry Fader aus und drücken Sie die Enter-Taste. Auf der Anzeige erscheinen die Betriebsstunden des Geräts.

7. Problembehebung

PROBLEM:	URSACHE:	LÖSUNG:
Gerät lässt sich nicht anschalten.	Die Anschlussleitung des Netzteils ist nicht angeschlossen.	Überprüfen Sie die Anschlussleitung und eventuelle Verlängerungsleitungen.
Hauptmenü lässt sich nicht aufrufen.	Code vergessen oder falsche Eingabe.	Öffnen Sie den Umschlag mit dem Master Code und folgen Sie den dort beschriebenen Schritten.
Beim Preset Macro wird die Farbe bzw. das Gobo nicht gespeichert.	Der Controller hat die Eingaben nicht abgespeichert.	Bitte nehmen Sie die Einstellungen noch einmal vor und speichern Sie jeden Projektor einzeln ab.
Programm lässt sich nicht editieren.	Die letzte Szene wurde nicht abgespeichert.	Überprüfen Sie, ob alle Szenen des Programms vorhanden sind. Editieren Sie das Programm erneut und speichern Sie die letzte Szene durch Drücken der Enter-Taste ab.
Beim Programm editieren werden die einzelnen Szenen nicht angezeigt.	Die Recall-Taste wurde nicht gedrückt.	Drücken Sie die Recall-Taste, um die gespeicherte Szene anzeigen zu lassen.

Deutsch

8. Reinigung und Wartung



LEBENSGEFAHR!
Vor Wartungsarbeiten unbedingt allpolig vom Netz trennen!

Das Gerät sollte regelmäßig von Verunreinigungen wie Staub usw. gereinigt werden. Verwenden Sie zur Reinigung ein fusselfreies, angefeuchtetes Tuch. Auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel zur Reinigung verwenden!

Im Geräteinneren befinden sich keine zu wartenden Teile. Wartungs- und Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten!

Sollten einmal Ersatzteile benötigt werden, verwenden Sie bitte nur Originalersatzteile.

Sollten Sie noch weitere Fragen haben, steht Ihnen Ihr Fachhändler jederzeit gerne zur Verfügung.

9. Technische Daten

Spannungsversorgung:	230 V AC, 50 Hz ~ über mitgeliefertes 12-15 V DC, 500 mA Netzteil
Gesamtanschlusswert:	6 W
Anzahl Steuerkanäle:	256
Musiksteuerung:	entweder über Klinkenbuchse oder eingebautes Mikrofon
Audioeingang:	6,3 mm Stereoklinke
Audio-Eingangsempfindlichkeit:	0,3 - 1 V
DMX 512-Ausgang:	3-polige XLR-Einbaukupplung
Freie Programme:	32
Maße (LxBxH):	483 x 176 x 105 mm 19"-Einbaumaße mit 4 HE
Mindesteinbautiefe:	90 mm
Gewicht:	4 kg

Bitte beachten Sie: Technische Änderungen ohne vorherige Ankündigung und Irrtum vorbehalten. 09/02 ©

Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

English

CP-256/32 DMX-Controller

User manual

Table of contents

English



CAUTION!
Keep this device away from rain and moisture!
Unplug mains lead before opening the housing!



FOR YOUR OWN SAFETY, PLEASE READ THIS USER MANUAL CAREFULLY BEFORE YOU INITIAL START - UP!

1. Introduction

Thank you for having chosen a FUTURELIGHT CP-256/32 controller. If you follow the instructions given in this manual, we can assure you that you will enjoy this device for many years.

Unpack your FUTURELIGHT CP-256/32.

Please make sure that there are no obvious transport damages. Should you notice any damages on the A/C connection cable or on the casing, do not take the device into operation and immediately consult your local dealer.

2. Safety instructions



CAUTION!
Be careful with your operations. With a dangerous voltage you can suffer a dangerous electric shock when touching the wires!

This device has left our premises in absolutely perfect condition. In order to maintain this condition and to ensure a safe operation, it is absolutely necessary for the user to follow the safety instructions and warning notes written in this user manual.



Important:
Damages caused by the disregard of this user manual are not subject to warranty. The dealer will not accept liability for any resulting defects or problems.

Always plug in the power unit least. Make sure that the power-switch is set to OFF position before you connect the device to the mains.

Keep away from heaters and other heating sources!

If the device has been exposed to drastic temperature fluctuation (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. The arising condensation water might damage your device. Leave the device switched off until it has reached room temperature.

This device falls under protection-class III. The device always has to be operated with an appropriate transformer.

Always disconnect from the mains, when the device is not in use or before cleaning it.

Please note that damages caused by manual modifications on the device or unauthorized operation by unqualified persons are not subject to warranty.

Keep away children and amateurs from the device!

There are no serviceable parts inside the device. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.

3. Operating determinations

This device is a DMX-controller for controlling DMX-effects. This product is only allowed to be operated with an alternating current of 230 V, 50 Hz and was designed for indoor use only.

Do not shake the device. Avoid brute force when installing or operating the device.

When choosing the installation-spot, please make sure that the device is not exposed to extreme heat, moisture or dust. There should not be any cables lying around. You endanger your own and the safety of others!

Operate the device only after having familiarized with its functions. Do not permit operation by persons not qualified for operating the device. Most damages are the result of unprofessional operation!

Please use the original packaging if the device is to be transported.

Please consider that unauthorized modifications on the device are forbidden due to safety reasons!

Never remove the serial barcode from the device as this would make the guarantee void.

If this device will be operated in any way different to the one described in this manual, the product may suffer damages and the guarantee becomes void. Furthermore, any other operation may lead to dangers like short-circuit, burns, electric shock, etc.

Please keep the envelope with the Master Code at a safe place.

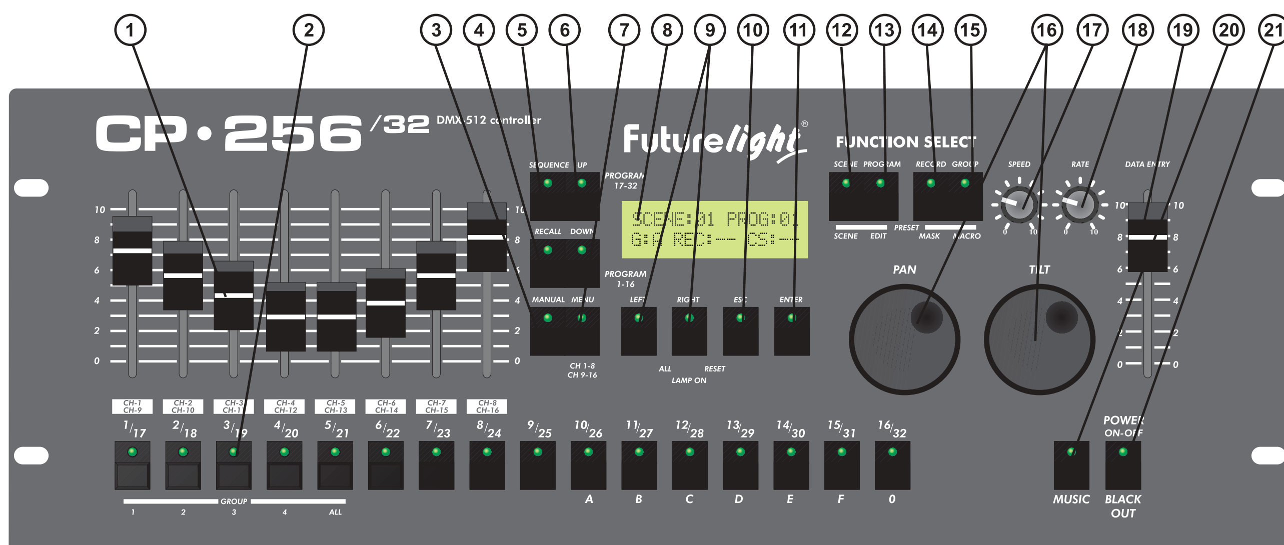
4. Description of the device

4.1 Features

Universal DMX-controller
256 control channel for 16 projectors with up to 16 channels • 16 bit resolution for fine Pan/Tilt movements • Comprehensive projector library • 32 programs with up to 16 scenes can be programmed • 16 Preset Scenes and 16 Preset Macros • 5 selectable languages • Mirror-movement direction can be inverted • Copy-function for the scenes, programs and records • 99 programmable Chasers • Blackout-function • Sound control via built-in microphone or Audio-socket • Security code operation • Operating hour meter • 19" mounting dimensions with 4 units

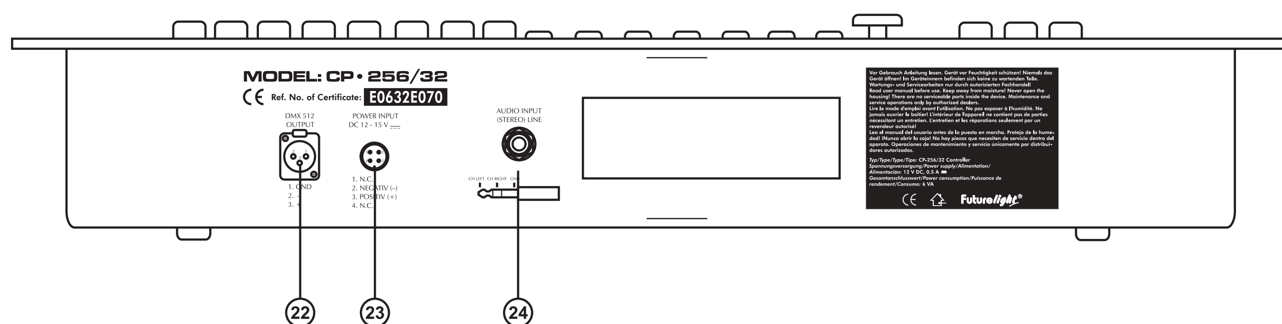
4.2 Overview

Overview on the control elements



1) CHANNEL FADERS
For adjusting the different DMX-values. The channels 1-8 can be adjusted directly after pressing the respective projector select button. The channels 9-16 can be adjusted after pressing the Menu-button.
2) PROJECTOR SELECT BUTTONS
With the Projector select buttons you can choose the desired projector.
3) MANUAL BUTTON
By pressing the Manual button, you can adjust the projector manually.
4) RECALL BUTTON
By pressing the Recall button, the manual mode is deactivated.
5) SEQUENCE BUTTON
6) UP/DOWN BUTTONS
By pressing the respective button, you can adjust the settings stepwise. If you hold the respective button, the display moves upwards or downwards, respectively.
7) MENU BUTTON
By pressing the Menu button, you can move within the main menu.
In the manual mode, you can switch the channel faders from CH 1-8 to CH 9-16 by pressing the Menu button.
8) DISPLAY
9) LEFT/RIGHT BUTTONS
10) ESC BUTTON
Via the Escape button, you can exit the active menu. If there are any changes, you can save them via the Enter button or cancel them via the Esc button.
11) ENTER BUTTON
For confirming the adjustments.
12) SCENE BUTTON
13) PROGRAM BUTTON
14) RECORD BUTTON
15) COPY BUTTON
16) ENCODER
With the encoders you can move the light beam manually.
17) SPEED-CONTROL
18) RATE-CONTROL
19) DATA ENTRY FADER
20) MUSIC TRIG BUTTON
If this LED flashes, the controller is in Audio-mode (operation with sound-control).
21) POWER/BLACKOUT BUTTON
With the power switch, you can take the controller into operation.
The Blackout-function closes the light output of all connected projectors via the shutter.
Caution: The Blackout-key has to be pressed (LED is off), as soon as a program is called up. Otherwise there will not be any light output.

Rear panel:



22) DMX output socket
23) Power supply socket
24) Audio input socket

5. Setup

5.1 Installation

Install the device on a plane surface.

Rack-installation: This device is built for 19" racks (483 mm). The rack you use should be a Double-Door-Rack where you can open the frontpanel and the rear panel. The rack should be provided with a cooling fan. When mounting the controller into the rack, please make sure that there is enough space around the device so that the heated air can be passed on. Steady overheating will damage your device.
You can fix the controller with four screws M6 in the rack.

Connect the connection cable of the power-unit with the DC IN-socket. Plug the power unit into your outlet.

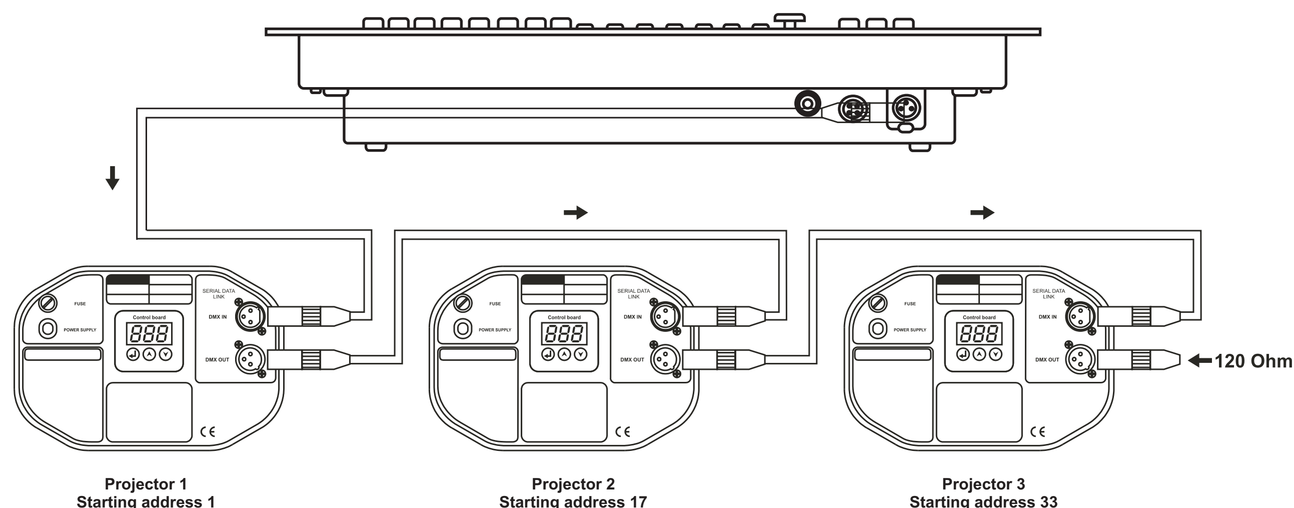
5.2 Sound-control

The sound-control either works via the ¼” mono jack-socket or the built-in microphone.
If the CP-256/32 is supposed to work via a soundsignal at the Audio In-socket, connect the ¼" jack socket with the soundsignal of your headphones output or a second adjustable output (if existing) of your mixer, or with the loud-speaker output of your amplifier.

Tip: Data +
Sleeve: Ground

Caution: Never connect the sound input with the DMX-output, as this will destroy the electric (DMX-driver).

5.3 DMX-512 connection with the projector



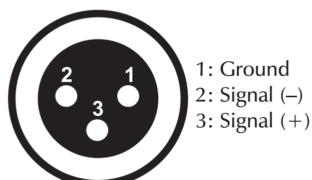

The wires must not come into contact with each other, otherwise the fixtures will not work at all, or will not work properly.


Only use a stereo shielded cable and 3-pin XLR-plugs and connectors in order to connect the controller with the fixture or one fixture with another.

Occupation of the XLR-connection:

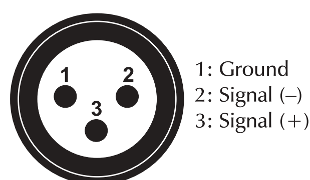
DMX-output

XLR mounting-socket:



DMX-input

XLR mounting-plug:



If you are using the recommended FUTURELIGHT-controllers, you can connect the DMX-output of the controller directly with the DMX-input of the first fixture in the DMX-chain. If you wish to connect DMX-controllers with other DMX-outputs, you need to use adapter-cables.

Building a serial DMX-chain:

Connect the DMX-output of the CP-256/32 with the DMX-input of the nearest projector. Always connect one output with the input of the next fixture until all fixtures are connected.

Caution: At the last fixture, the DMX-cable has to be terminated with a terminator. Solder a 120 Ω resistor between Signal (–) and Signal (+) into a 3-pin XLR-plug and plug it in the DMX-output of the last fixture.

Projector addressing

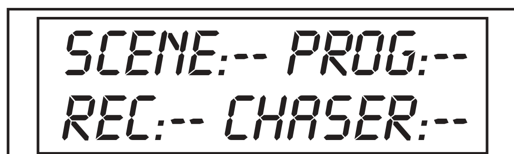
Please note that the CP-256/32 assigns the DMX-starting addresses every 16 steps. You have to address every projector to the respective starting address. Otherwise, the channel assignment will not be correct. All projectors with the same starting address work synchronically.

Projector	Starting address	Projector	Starting address	Projector	Starting address
Projector 1	1	Projector 3	33	Projector 5	65
Projector 2	17	Projector 4	49	Projector 6	81

6. Operation

With the Power-button, you can switch the device on and off.

After pressing the Power-button, the LEDs start flashing and the display shows the greeting text. Press any button and the display shows "Code____". Enter the Code 1111 and press the Enter-button.



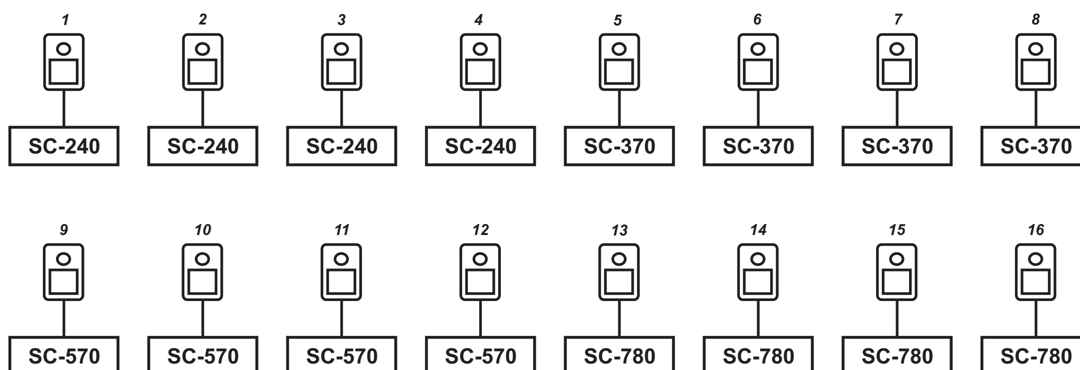
Now you are in the main menu. You can return to the main menu at any time by pressing the Esc-button (please save if necessary) or the Recall-button (in Manual-mode).

Press the Menu-button and select "Menu 5 Setup" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button and the display shows "Code____". Enter the Code 2222 and press the Enter-button.
Select " Setup 5. New typical" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the menu "Select Language" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired language via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.

Please note that you have to hold the Power button for approx. 5 seconds in order to switch the unit off.

6.1 Defining the projectors

The projector select buttons are occupied as follows:



In order to define a projector select button with another device, please proceed as follows:

6.1.1 Selecting a projector from the library

Press the Menu-button and select "Menu 4 Soft Patch" via the Up/Down-buttons or the Data Entry Fader. Press the Enter-button. Select the desired projector for projector select button 1 das gewünschte Gerät über via the Up/Down-buttons or the Data Entry Fader.

Press projector select button 2 and select the desired projector. Occupy all 32 buttons with the desired projectors.

Press the Esc-button and save the changes via the Enter-button.

Overview on the available projectors:

No.	CP-256 name	Manufacturer	Designation	Channels
1	AS-200	Futurelight	Advertising SCAN AS-200	11
2	CC-200	Futurelight	CC-200	4
3	CLAYPHPE	Clay Paky	Clay Paky HPE	7
4	CLAYP MS	Clay Paky	CLAY Paky Mini Scan	4
5	DIM-12	-	Dim-12	12
6	DIM-8	-	Dim-8	8
7	DOMIN II	Futurelight	DOMINATOR II	12

8	DRAGON-3	Pako Kft.	Dragon-3	8
9	DRAGON-2	Pako Kft.	Dragon-2	8
10	HURRICAN	F.A.L.	Hurrican	4
11	IMAGE	Martin	Image Scan	7
12	INSTALL	-	Install	16
13	MAC 250	Martin	Mac-250	11
14	MAC 300	Martin	Mac-300	11
15	MAC 500	Martin	Mac-500	14
16	MAC 600	Martin	Mac-600	12
17	MACPROF	Martin	Mini MAC Profiler	10
18	MACWASH	Martin	MAC Washer	8
19	MH-640	Futurelight	MH-640	16
20	MH-660	Futurelight	MH-660	14
21	MH-680	Futurelight	MH-680	16
22	MH-860	Futurelight	MH-860 Spotlight	16
23	M.HEAD	Gemini	Motor Head	5
24	MINISCAN	SHOW 99' Kft.	Miniscan	10
25	MIRACLE	Futurelight	Miracle	4
26	Mpro 2000	Martin	Magnum Pro 2000	1
27	M.ULTRA1	TAS	Mini Ultra Scan-1	6
28	M.ULTRA2	TAS	Mini Ultra Scan-2	8
29	MX-1	Martin	MX-1	7
30	MX-4	Martin	MX-4	7
31	PRO1220	Martin	Robo Scan Pro 1220	15
32	PRO 218	Martin	Robo Scan Pro 218	7
33	PRO 400	Martin	Robo Color Pro 400	7
34	PRO 518	Martin	Robo Scan Pro 518	9
35	PRO 918	Martin	Robo Scan Pro 918	14
36	PROMO3	Martin	Promo-3	6
37	PS/D-200	Futurelight	Promotion SCAN PS/D-200	11
38	ROBCOL-2	Martin	Robo Color 2	6
39	ROUL-575	F.A.L.	Roulette 575	8
40	SATSCAN2	Saturn Kft.	Saturn Scan 2	10
41	SATSCAN3	Saturn Kft.	Saturn Scan 3	10
42	SC-240	Futurelight	SC-240	4
43	SC-250	Futurelight	SC-250	6
44	SC-370	Futurelight	SC-370	4
45	SC-570	Futurelight	SC-570	8
46	SC-740	Futurelight	SC-740	13
47	SC-780	Futurelight	SC-780	14
48	SC-980	Futurelight	SC-980	4
49	SCAN2pro	SHOW 99' Kft.	Scan-2 pro	8
50	SCAN3rot	SHOW 99' Kft.	Scan-3 rot	6
51	SCAN-3	SHOW 99' Kft.	Scan-3	6
52	SCAN2rot	SHOW 99' Kft.	Scan-2 rot	6
53	SCAN-2	SHOW 99' Kft.	Scan-2	6
54	SHARK	F.A.L.	SHARK	9
55	SHOWMON2	SHOW 99' Kft.	Showmoon-2	6
56	STRATOS	F.A.L.	Stratos Scan	14
57	TB-3	Eurolite	Eurolite TB-3	4
58	TC-3	Eurolite	Eurolite TC-3	1
59	TG-3	Eurolite	Eurolite TG-3	1
60	TORLIGHT	Saturn Kft.	Tornado Light	10
61	TORNDIGI	Saturn Kft.	Tornado Digi	14
62	TS-3	Eurolite	Eurolite TS-3	4
63	TSIXTY	F.A.L.	Three Sixty	8
64	WARRIOR2	SHOW 2000	Warrior-2	6

6.1.2 Defining another projector

If you wish to define another projector, select the unit name "Install" or select a SC-780 or other FUTURELIGHT projector as template and adjust the settings. It is very useful to choose a template with 4 DMX-channels (e.g. Futurelight SC-240) for a projector with 4 DMX-channels (e.g. Eurolite TS-3). Please note that the template is no longer available as soon as you have modified the projector name.
the channels have to be occupied in a way that the functions shown in the controller display correspond to the actual functions of the projector. Please take the DMX control channels and their functions from the user manual of your projector.

Rename unit
Please refer to the explanations under 6.10.1 Rename unit.

Configure unit
Please refer to the explanations under 6.10.4 Configure unit.

6.1.3 Defining a group of projectors

With the CP-256/32 you can define 4 different groups of projectors. For every of the 4 groups, you can call a different program. All projectors of one group run through the selected program with the same speed. At the same time, another group can run through another program with another speed.

Press the Menu-button and select "Menu 2. Make Program" via the Up/Down-buttons or the Data Entry Fader. Press the Enter-button. Select the "Make Group" via the Up/Down-buttons or the Data Entry Fader and press the Enter-button.

The upper line of the display shows "Group:" and the current group number. The lower line shows which projectors are included in this group. All places marked with "*" are the projectors included in this group. If a projector is not included in this group, the lower line shows "-".

The current group can be changed by pressing the Up/Down-buttons. The desired projectors can be included in the current group by pressing the respective Projector Select-button.

Please note: a projector cannot be included in several groups. All projectors are included in group 1. As soon as you will include a projector in group 2, 3 or 4, it will be deactived in group 1.

6.2 Manual-mode

6.2.1 Call up projectors manually

In the Manual-mode, you can call up the defined projectors manually and control them via the channel faders and the encoders.

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button. You can choose all projectors at once if you hold the Manual-button for approx. 2 seconds.

Adust the desired function via the channel faders and choose the desired position via the encoders.

Menu-button:
In the Manual-mode, you can switch the channel faders from CH 1-8 to CH 9-16 via the Menu-button.

Data Entry Fader:
In the Manual-mode, you can adjust the sensitivity of the encoders via the Data Entry Fader. The lower the adjusted value, the slower the encoders reacts and the finer the movement of the projector.

Encoders:
In the ’Manual’ mode and in the ’Create Program’ mode you have the possibility to lock the encoders movement in one direction. In this way, it is easier to control the scanners and Moving-Heads.

You can change between the modes by pressing the encoders.
Mode 1 : Only PAN controllable. The display shows: PAN CONTROL.
Mode 2 : Only TILT controllable. The display shows: TILT CONTROL.
Mode 3 : PAN and TILT controllable at once. The display shows: PAN-TILT CONTROL.
In the All Mirror-mode, both directions can be controlled at once.

All Mirror-function:
Via the All Mirror-function, you can control the Pan/Tilt-movement of all projectors during the program run. Press the Left/Right-button at the same time. The Left/Right-buttons start flashing and the display shows "All Mirror". When you move the Encoders now, all projectors included in the program move at the same time. In order to leave the All Mirror-mode press the Left/Right-button.

6.2.2 Take a projector out of the program

By intervening into a program, all values of a program can be adjusted for the selected projectors (e.g. mirror-position, colour, gobo, etc.). Please note that only this function will be taken out of the program which is manually adjusted. If you adjust the colour manually, the mirror continues moving like in the program. If you adjust the mirror-position, the gobos change like in the program.
Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button. You can choose all projectors at once if you hold the Manual-button for approx. 2 seconds. You can also choose several projectors which will work synchronically then.
The program continues until you adjust anything manually.
If you adjust the mirror-position now, the mirror-movement will be taken out of the program and the mirror stops at the position you entered.
If you wish to adjust another function, you have to adjust the DMX-value of the respective channel. Adjust the DMX-value via the channel faders.
If you have taken a projector out of the program, you can insert the projector back in the program by pressing the Recall-button.

6.3 Preset Scenes

A Preset Scene is a pre-adjusted stage memory which can be recalled at any time. With the CP-256/32, you can program up to 16 different Preset Scenes which can be assigned to the projector select buttons 1-16.

6.3.1 Programming a Preset Scene

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button. You can choose all projectors at once if you hold the Manual-button for approx. 2 seconds.

Press the Scene-button and the display shows "Preset Scene". Select the desired Preset Scene via the respective projector select button. If a Preset Scene has already been assigned to this button, the respective projector name is shown in the display. Select a free button where no projector name appears.
Press the Edit-button and the display shows "Preset Mask Empty". Press the Mask-button and select the desired projector via the respective projector select button. Press the Edit-button in order to return to the edit-mode. Adjust the desired settings and save them via the Enter-button. The display shows "Saving" and the Preset Scene is now saved on the respective button. Press the Recall-button in order to return to the main menu.

6.3.2 Recalling a Preset Scene

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button. You can choose all projectors at once if you hold the Manual-button for approx. 2 seconds.

Press the Scene-button and the display shows "Preset Scene". Select the desired Preset Scene via the respective projector select button. The projector moves to the defined position and projects the respective settings.

6.3.3 Editing a Preset Scene

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button. You can choose all projectors at once if you hold the Manual-button for approx. 2 seconds.

Press the Scene-button and the display shows "Preset Scene". Select the desired Preset Scene via the respective projector select button. The projector moves to the defined position and projects the respective settings. Press the Edit-button in order to adjust the desired settings and save them via the Enter-button.

English

6.4 Preset Macros

A Preset Macro is a pre-adjusted channel setting which can be recalled at any time. With the CP-256/32, you can program up to 16 different Preset Macros which can be assigned to the projector select buttons 1-16. The buttons 1-8 refer to the settings of the first DMX-channel, the buttons 9-16 to those of DMX-channel 2. Macros are useful for using one button in order to call up certain functions that are on different DMX-channels of the projectors. If, for example, the colour green can be found on DMX-value 20 of one projector and on 40 of another, you can call up the same colour of both projectors via the macro "green".

6.4.1 Programming a Preset Macros

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button.
Press the Macro-button and choose the desired projector select button (e.g. projector select button 1 - macro green). Adjust the desired colour (e.g. green) via channel fader 1. Press the Enter-button in order to save the setting. Press the Macro-button in order to leave the Macro-mode.

Select the next projector via the respective projector select button. Press the Macro-button and choose the same projector select button as for projector 1 (e.g. projector select button 1 - macro green). Adjust the desired colour (e.g. green) via channel fader 1. Press the Enter-button in order to save the setting. Press the Macro-button in order to leave the Macro-mode.

6.4.2 Recalling a Preset Macro

Press the Manual-button and select the desired projectors via the respective projector select buttons.
Press the Macro-button and choose the desired projector select button (e.g. projector select button 1 - macro green). All selected projectors show the chosen colour (e.g. green). Press the Macro-button in order to leave the Macro-mode.

6.4.3 Editing a Preset Macro

Press the Manual-button and select the desired projector via the respective projector select button.
Press the Macro-button and choose the desired projector select button for editing the macro (e.g. projector select button 1 - macro green). Adjust the desired colour (e.g. green) via channel fader 1. Press the Enter-button in order to save the setting. Press the Macro-button in order to leave the Macro-mode.

Select the next projector via the respective projector select button. Press the Macro-button and choose the same projector select button as for projector 1 (e.g. projector select button 1 - macro green). Adjust the desired colour (e.g. green) via channel fader 1. Press the Enter-button in order to save the setting. Press the Macro-button in order to leave the Macro-mode.

6.5 Programming

A program is a sequence of different scenes that will be called up one after another. With the CP-256/32, you can program up to 32 different programs which can be assigned to the projector select buttons 1-32.

6.5.1 Programming a program

Press the Menu-button and select "Menu 2 Make Prog." via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button twice. Select the desired program via the projector select buttons. Adjust the desired settings via the encoders and the respective channel faders. Select the next projector via the projector select buttons and adjust the settings. Press the Enter-button in order to save the first step. Program the next steps until the program is finished or the maximum number of steps - 16 has been reached. Press the Escape-button and the Enter-button in order to save the program.

6.5.2 Running a program

Press the Program-button and select the desired program via the projector select buttons. Adjust the program speed via the Speed-control and the repitition rate via the Rate-control.
In order to selecth the programs 17-32 you first have to press the Up-button.

6.5.3 Checking a program

Press the Program-button and select the desired program via the projector select buttons. Press the Scene-

button and check every scene individually by pressing the respective projector select button.

6.5.4 Editing a program

Should you notice that a scene does not correspond to your imagination or when programs have to be edited for a new stage, it is necessary to modify a scene manually.
First note the total number of steps. Press the Menu-button and and select "Menu 2 Make Prog." via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button twice. Select the desired program via the projector select buttons.
Select the desired scene via the Up/Down-buttons. If you hold the Recall-button and press the Up/Down-button at the same time, the current scene is shown. Select the desired projector via the projector select buttons. Adjust the desired settings via the encoders and the respective channel faders. Select the next projector via the projector select buttons and adjust the settings. Press the Enter-button in order to save the edited step. Edit the next steps until the program is finished.
Caution: Before leaving the Edit-Mode, the last step of the program has to be saved another time. Otherwise, the program will not run correctly.
Select the last scene via the Up/Down-buttons. Press the Recall-button in order to show the memorized scene. Save this scene by pressing the Enter-button. Press the Escape-button and the Enter-button in order to save the edited program.

6.5.5 Selecting the projectors in the program

The number of projectors to be used in a program can be individually adjusted for every program.
Press the Menu-button and and select "Menu 2 Make Prog." via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the menu "Edit Mask" via the Up/Down-buttons and press the Enter-button.
Select the desired projector via the Projector Select button. All project numbers marked with "*" are activated in the program and the respective Projector Select button flashes. If you wish to remove certain projectors from the program, press the respective Projector Select button. The LED turns off and the display shows "X".
Press the Enter-button twice in order to save the settings.

6.5.6 Inverting the Pan/Tilt movement

The Pan and Tilt movement of a scanner can be inverted for every program. This function is particularly useful if scanners are installed face to face in the room and a synchronic movement is desired.
Caution: Please note that the inverting of the Pan/Tilt movement has to be adjusted before you start programming.
Press the Menu-button and and select "Menu 2 Make Prog." via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the menu "Make Program Mirror Direction" via the Up/Down-buttons and press the Enter-button.
Select the desired projector via the Projector Select button. All project numbers marked with "->" have the normal Pan-direction. If you wish to invert the Pan-movement for certain projectors, press the respective Projector Select button. The display shows "<-" for the projector with inverted Pan-movement.
Press the Down-button in order to invert the Tilt-movement.
Press the Escape-button in order to return to the menu "Make Program2. Program your program now.

6.6 Records

A record is a sequence of different programs that will be called up one after another. With the CP-256/32, you can program up to 32 different records which can be assigned to the projector select buttons 1-32.

6.5.1 Programming a Record

Press the Menu-button and select "Menu 1 Make Record" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the desired record via the projector select buttons. The display shows the Step-number and the respective program, the program speed and the repition rate or sound-control.

Adjust the desired program via the projector select buttons. Adjust the program speed and the repition rate via the Speed-control or Rate-control or activate the sound-control via the Music-button.

Select the next step via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and enter the desired program via the projector select buttons. Program the next steps until the record is finished or the maximum number of steps - 99 - has been reached. Press the Escape-button and the Enter-button in order to save the record.

6.6.2 Running a Record

Press the Record-button and select the desired record via the projector select buttons.

6.6.3 Editing a Record

Should you notice that a record does not correspond to your imagination you can edit it.
First note the total number of steps. Press the Menu-button and select "Menu 1 Make Record" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the desired record via the projector select buttons.

Select the desired step via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and enter the desired program via the projector select buttons. Edit the next steps until the record is corrected. Press the Escape-button and the Enter-button in order to save the edited record.

6.7 Copying scenes, programs and records

With the Copy-function, you can make programming of programs and records easier by copying already existent scenes into a program.

Press the Menu-button and select "Menu 2. Make Program" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select "Copy" via the Up/Down-buttons and press the Enter-button.

Scene: Enter from which program you want to copy which scene. Enter to which program you want to copy which scene. Press the Enter-button twice.

Program: Enter from which program you want to copy where. Press the Enter-button twice.

Record: Enter from which record you want to copy where. Press the Enter-button twice.

6.8 Sound-control

You can activate the sound-control by pressing the Music-button (LED flashes). Please note that programs and records are only active in this mode when the controller receives a music-signal (whether via the microphone or the Audio-socket). If there is no music present, the program or record stops.

When programming records, you can determine the sound-control to be active or not for every program.

6.9 Chaser

A chaser is a sequence of different pictures that will be called up one after another. The light output of the projector will be opened and closed again so that a very vivid movement appears. With the CP-256/32, you can program up to 99 different records of which 32 can be assigned to the projector select buttons 1-32. Chaser can be linked with programs or scenes.

6.9.1 Running a chaser

Press the Sequence-button and the current chaser will be run. By holding the Sequence-button, you can enter the Chaser Edit-mode. If this mode is selected from a program, the chasers are shown that have been defined during the programming. Here, you can manually select a chaser via the Projector Select-buttons and adjust the Chaser-speed via the Data Entry Fader. As an alternative, you can activate the sound-control via the Music-button.

If you wish to return to the chasers of the program, press the active Projector Select-button once more so that the LED turns off.

6.9.2 Link a program with a chaser

With the CP-256/32, you can link programs and scenes of a program with an individual chaser.

Press the Menu-button and select "Menu 3 Make Chaser" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader.

English

Press the Enter-button. Select the menu "Chaser Link" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired program via the projector select buttons.

Select the desired chaser for scene 1 via the Left/Right-button. Select the next scenes via the respective Projector Select-button and enter the desired chaser. Press the Enter-button twice in order to save the program.

6.9.3 Link a Preset Scene with a chaser

Press the Menu-button and select "Menu 3 Make Chaser" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the menu "Chaser Preset Link" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.

Select the desired chaser for Preset Scene 1 via the Left/Right-button. Select the next Preset Scenes via the respective Projector Select-button and enter the desired chaser. Press the Enter-button twice in order to save the Preset Scenes.

The occupation of the Projector Select-buttons in the menu "Link Chaser Preset" corresponds to the occupation that can be recalled via the Sequence-button. If you wish to link another of the 99 available chaser to a Projector Select-button, please proceed as described above.

6.9.4 Edit a chaser

Press the Menu-button and select "Menu 3 Make Chaser" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the menu "Chaser Edit" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired chaser via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader.

Press the Enter-button in order to edit step 1. Enter the desired picture via the Projector Select-buttons (e.g. button 1, 2, 3 and 4 on) and press the Enter-button. Enter the Chaser-speed via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.
Press the Right-button and edit step 2. Edit all desired steps and save the changes via the Escape and Enter-button.

6.10 Basic settings

With the CP-256/32, you can adjust different basic settings like projector names, effect names, greeting text etc. to the user's requirements.

Press the Menu-button and select "Menu 5 Setup" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button and the display shows "Code____". Enter the Code 2222 and press the Enter-button.

6.10.1 Rename unit

Select " Setup 1. Rename unit" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired projector via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. The cursor of the second field starts flashing and you can change the letters via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. You can jump from one field to another using the Left/Right-buttons. As soon as you have finished your inputs, press the Enter-button twice in order to save the settings.

6.10.2 Rename effect

Select " Setup 2. Rename effect" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired effect via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. The cursor of the second field starts flashing and you can change the letters via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. You can jump from one field to another using the Left/Right-buttons. As soon as you have finished your inputs, press the Enter-button twice in order to save the settings.

6.10.3 Rename type

Select " Setup 3. Rename type" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired projector via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. The cursor of the second field starts flashing and you can change the letters via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. You can jump from one field to another using the Left/Right-buttons. As soon as you have

finished your inputs, press the Enter-button twice in order to save the settings.

6.10.4 Configure unit

Select "Setup 4. Configure unit" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Select the desired projector via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. Enter the number of DMX-channels via the Data Entry fader or confirm the selection "16" with the Enter-button. Enter the desired channel fader behind "Pot:" and confirm with the Enter-button. Select the desired function and confirm with the Enter-button. Enter the respective channel of the projector and confirm with the Enter-button. Select the desired effect and confirm with the Enter-button. Enter the respective DMX-value and confirm with the Enter-button.
If you do not want to enter any more effects, press the Esc-button and enter the next channel. Please note that the display does not show any function afterwards.
If the display says occupied, you can overwrite the occupation with the Enter-button.
After all effects have been entered, press the Escape-button and the display shows "B.Out: Scan?Dim?". Select "Scan" for scanners and Moving Heads and "Dim" for dimmers via the Left/Right-buttons and confirm with the Enter-button. The display shows "Save changes?". Press the Enter-button in order to save the settings or the Escape-button in order to return to the main menu.

6.10.5 New typical

Select " Setup 5. New typical" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the desired menu via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.

Select language
Within the menu "Select Language", you can change the desired language. Select the desired language via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.

Select code
Within the menu "Select Code", you can change the preset code for the main menu and for the Setup-menu.
Select New Menu Code in order to change the code for the main menu or New Setup Code in order to change the code for the setup menu and press the Enter-button.
Enter the new code via the Projector Select buttons and press the Enter-button. If you want to unlock the respective menu, only press the Enter-button without entering any number.

Addressing mode
Within this menu, you can adjust how the CP-256/32 shall assign the DMX-addresses. The standard setting is "Automat 16", i.e. the CP-256/32 will automatically assign 16 DMX-channels to every projector. The setting "Automat in Row" means that the DMX-adresses will be assigned in accordance with the actually required DMX-channels of a projector (e. g. 4 channels for Futurelight SC-240). The setting "Manually" means that the user can freely assign the DMX-adresses.
Select the desired setting via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button.

Greeting text
Within this menu, you can change the greeting text. Please note that the greeting text can only be changed once and contain a maximum of 64 letters.
Press the Enter-button. The cursor of the second field starts flashing and you can change the letters via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. You can jump from one field to another using the Left/Right-buttons. As soon as you have finished your inputs, press the Escape-button and the Enter-button in order to save the settings.

6.10.6 Adjust the encoders-sensitivity

With the CP-256/32 you can adjust the encoders-sensitivity steplessly between 0 % (lowest sensitivity) and 100 % (highest sensitivity).
Select "Setup 6. Joy Config" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader. Press the Enter-button. Select the desired encoders-sensitivity via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button twice.

6.10.7 Operating hour meter

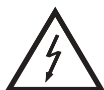
Select " Setup 7. Worked time" via the Up/Down-buttons or the Data Entry fader and press the Enter-button. The display shows the operating hours of the device.

English

7. Problem chart

PROBLEM:	CAUSE:	REMEDY:
No power.	The power unit is not connected.	Check the connection cable of the power unit and any extension-cables.
Cannot enter main menu.	Forgot code or wrong input.	Open the envelope with the Master Code and follow the instructions.
The colour or gobo cannot be saved in the Preset Macro.	The controller could not save the settings.	Please enter the settings again and save every projector individually.
The program cannot be edited.	The last scene has not been saved.	Check if all scenes of the program are available. Edit the program again and save the last scene by pressing the Enter-button.
The individual scenes are not displayed when editing a program.	The Recall-button has not been pressed.	Press the Recall-button in order to display the saved scene.

8. Cleaning and maintenance



DANGER TO LIFE!
Disconnect from mains before starting maintenance operation!

We recommend a frequent cleaning of the device. Please use a soft lint-free and moistened cloth. Never use alcohol or solvents!

There are no servicable parts inside the device. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.

Should you need any spare parts, please use genuine parts.

Should you have further questions, please contact your dealer.

9. Technical specifications

Power supply:	230 V AC, 50 Hz ~ via 12-15 V DC, 500 mA power unit included in the delivery
Power consumption:	6 W
Number of control-channels:	256
Sound-control:	either via ¼" Jack or built-in microphone
Sound-input:	¼" stereo Jack
Audio-sensitivity:	0.3 - 1 V
DMX 512-output:	3-pin XLR-connector
Free chasers:	32
Dimensions (LxWxH):	483 x 176 x 105 mm 19" mounting dimensions with 4 u
Minimum mounting depth:	90 mm
Weight:	4 kg

Please note: Every information is subject to change without prior notice. 09/02 ©

Français

Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

CP-256/32 Contrôleur DMX

Mode d'emploi

Sommaire

Français



ATTENTION!
Protéger de l'humidité!
Débrancher avant toute manipulation!



POUR VOTRE PROPRE SÉCURITÉ, VEUILLEZ LIRE CE MODE D'EMPLOI ATTENTIVEMENT AVANT LA PREMIÈRE MISE EN SERVICE!

1. Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi un contrôleur CP-256/32. Si vous respectez les instructions de service suivantes, vous allez profiter longtemps de votre achat.

Sortez le CP-256/32 de son emballage.

Avant la première mise en service, assurez vous que l'appareil n'a pas subi de dommages évidents lors de son transport. Si vous devriez détecter des dommages au câble de secteur ou au boîtier, ne mettez pas l'appareil en service, mais contactez immédiatement votre revendeur.

2. Instructions de sécurité



ATTENTION!
Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec une tension dangereuse vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.



Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

Le bloc d'alimentation doit toujours être branché en dernier lieu. Assurez-vous que l'interrupteur ON/OFF de l'appareil est en position OFF avant d'effectuer ce branchement.

Tenez l'appareil éloigné de toute source de chaleur.

Lorsque l'appareil est transporté d'un endroit froid à un endroit chaud, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne pas brancher l'appareil avant qu'il ait atteint la température ambiante.

La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie III. On doit toujours utiliser l' appareil avec un transformateur.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer.

Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.

Tenir les enfants et les novices éloignées de l'appareil.

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécessitant un entretien. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

3. Emploi selon les prescriptions

Cet appareil est un contrôleur DMX pour contrôler des effets lumineux DMX. Ce produit doit seulement être connecté avec une tension alternative de 230 V, 50 Hz et a été conçu uniquement pour un usage dans des locaux clos.

Eviter les secousses et l'emploi de force lors de l’installation ou l'utilisation de l'appareil.

Quand choisir le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.

N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.

Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toutes modifications sur l'appareil.

Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.

Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque autre utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, etc.

Garder sûrement l'enveloppe avec le Master Code.

4. Description de l'appareil

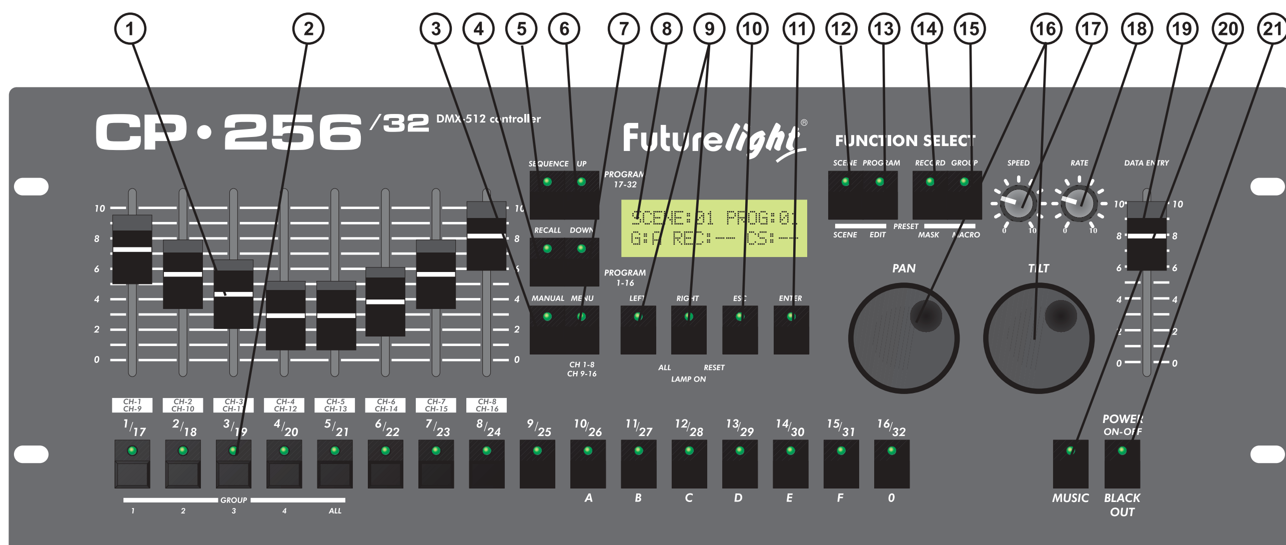
4.1 Features

Contrôleur DMX programmable
256 canaux de contrôle pour 16 projecteurs avec jusqu’à 16 canaux DMX • Résolution 16 bit pour un mouvement Pan/Tilt doux • Ample bibliothèque de projecteurs • 32 programmes avec jusqu’à 16 scènes programmables • 16 Preset Scenes, 16 Preset Macros • 5 langues différents • Inverser le mouvement Pan/Tilt possible • Fonction de copie pour programme et records • 99 chasers peuvent être assignés pour chaque programme • Fonction Blackout • Contrôle par le son grâce au Jack 6,3 mm mono ou microphone intégré • Protection grâce au password • Compteur d’heures de service • 19" dimensions de montage avec 4 unités

Français

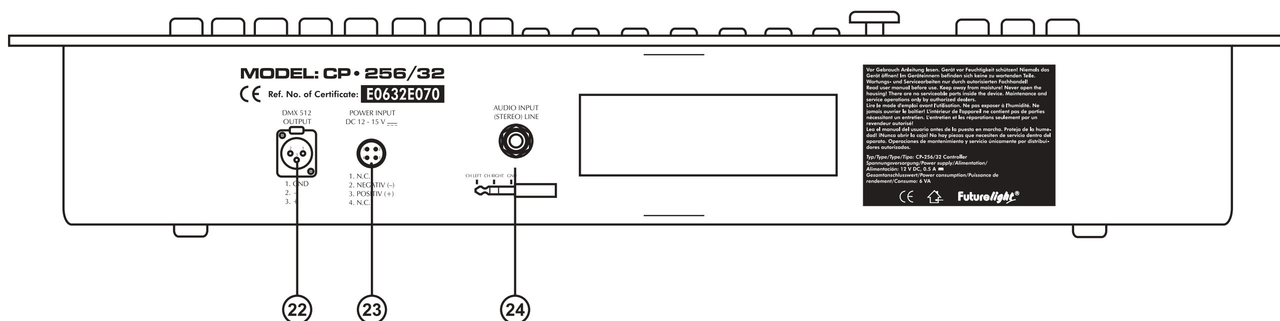
4.2 Aperçu de l'appareil

Aperçu des éléments de manipulation



1) FADERS CANAUX
Pour ajuster les valeurs DMX. Pressez la touche sélecteurs de projecteur respective et ajuster les canaux 1-8 en mouver le fader réspectif. Vous pouvez ajustez les canaux 9-16 en changer la selection en CH 9-16 avec la touche Menu.
2) TOUCHES SELECTEURS DE PROJECTEUR
Pour la sélection du projecteur désiré.
3) TOUCHE MANUAL
En pressant la touche Manual, vous pouvez ajuster un projecteur manuellement.
4) TOUCHE RECALL
En pressant la touche Recall, vous pouvez canceller le mode manuel.
5) TOUCHE SEQUENCE
6) TOUCHES UP/DOWN
En appuyant sur la touche correspondante, vous changez les réglages pas à pas. Si vous tenez la touche, l'affichage se mouve vers le haut ou vers le bas.
7) TOUCHE MENU
En pressant la touche Menu, vous pouvez mouver dans le menu principal.
Dans le mode manuel, vous pouvez commuter les faders canaux de CH 1-8 à CH 9-16 en pressant la touche Menu.
8) DISPLAY
9) TOUCHES LEFT/RIGHT
10) TOUCHE ESC
En pressant la touche Escape, vous pouvez exiter le menu actuel. Quand vous avez effectués des changes, vous pouvez les mémoriser avec la touche Enter ou canceller avec la touche Esc.
11) TOUCHE ENTER
Pour la confirmation de votre entree.
12) TOUCHE SCENE
13) TOUCHE PROGRAM
14) TOUCHE RECORD
15) TOUCHE COPY
16) ENCODER
Pour le contrôle manuel de la miroir de déflexion.
17) REGULATEUR SPEED
18) REGULATEUR RATE
19) DATA ENTRY FADER
20) TOUCHE MUSIC
Si cette DEL clignote, le contrôleur se trouve en mode Audio (fonctionnement avec contrôle par le son).
21) TOUCHE POWER/BLACKOUT
Pour mettre l'appareil en service.
La fonction Blackout bloque la sortie de lumière de tous les appareils raccordés via le Shutter et arrête le programme.
Attention: Il faut appuyer sur la touche Blackout (DEL n'est pas illuminée), aussitôt qu'un programme est appelé, comme autrement aucune sortie de lumière sera visible.

Panneau arrière:



22) Douille de sortie DMX
23) Douille d’alimentation
24) Douille d’entrée audio

5. Setup

5.1 Montage

Installez l'appareil sur une surface plane.

Montage du rack: Cet appareil est prévu pour un 19“ rack (483 mm). Le rack devrait être un modèle „Double-Door“ avec la possibilité d’ouvir la face avant, ainsi que la face arrière. Le boîtier du rack devrait être équipé d’un ventilateur. Faites attention à ce que l’air chaude puisse s’échapper du rack et qu’il y ait suffisamment de distance vers les autres appareils.
Vous pouvez fixer le contrôleur avec quatre vis M6 au rack.

Connectez le cable de connexion avec la douille DC IN. Branchez le bloc d'alimentation.

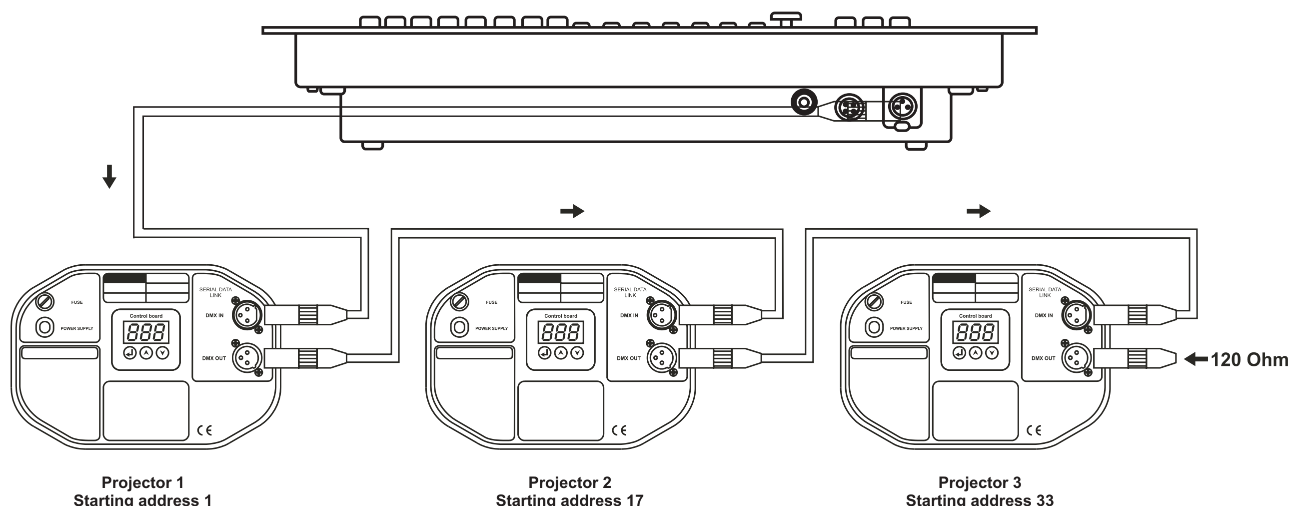
5.2 Contrôle par le son

Le contrôle par le son est possible grâce au Jack 6,3 mm mono ou microphone intégré.
Si l’CP-256/32 doit travailler avec un signal de son à la douille Audio In, connectez la douille Jack au signal son de la sortie du casque d’écoute ou la seconde sortie réglable de la table de mixage (si disponible) ou avec une sortie haut-parleur de l’amplificateur.

Tip:	Data +
Sleeve:	Corps

ATTENTION: Ne connectez jamais l’entrée Audio à la sortie DMX. Cela peut détruire l'électronique (translateurs DMX).

5.3 Connexion au projecteur



Projector 1
Starting address 1

Projector 2
Starting address 17

Projector 3
Starting address 33



Faites attention que les fils du câble de données n'ont pas de contact entre eux. Il se peut autrement que les appareils ne fonctionneront pas correctement.

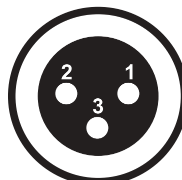


Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les appareils individuels doit être effectué avec un câble gainé bipolare. La connexion à fiches est effectuée par une fiche XLR à 3 pôles et des couplages.

Occupation de la connexion XLR:

Sortie DMX

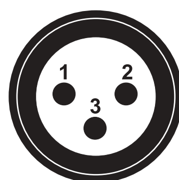
Douille XLR encastrable:



1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

Entrée DMX

Fiche XLR encastrable:



1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

Quand vous utilisez les projecteurs recommandés de FUTURELIGHT, vous pouvez directement connecter la sortie DMX du contrôleur avec l'entrée DMX du premier appareil de la chaîne DMX. Quand vous voulez connecter des contrôleurs DMX avec des sorties DMX différentes, il est nécéssaire d'utiliser des câbles d'adaptation.

Connecter une chaîne DMX serielle:
Connectez la sortie DMX du CP-256/32 à l'entrée DMX de l'appareil le plus proche. Toujours connectez une sortie avec une entrée de l'appareil prochain jusqu'à ce que tous les appareils soient connectés.

Attention: Au projecteur ultérieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de termination. Braser une résistance de 120 Ω sur la prise XLR entre Signal (-) et Signal (+) et l'attacher dans la sortie DMX de l'appareil ultérieur.

Codage des projecteurs

S'il-vous-plaît considérez que le CP-256/32 assigne les adresses DMX start en pas de 16. Vous devez coder le projecteur correspondant à l'adresse start désirée, sinon, l'assignement des canaux n'est pas correcte. Tous les projecteurs adressés avec une même adresse, fonctionnent de manière synchronisée.

Projecteur	Adresse start	Projecteur	Adresse start	Projecteur	Adresse start
Projecteur 1	1	Projecteur 3	33	Projecteur 5	65
Projecteur 2	17	Projecteur 4	49	Projecteur 6	81

6. Maniement

Avec la touche Power, vous pouvez mettre l'appareil sous/hors ténsion.

Après d'appuyer la touche Power, les DELs commencent à clignoter et le texte de salutation apparaît dans l'affichage. Appuyez une touche arbitraire et l'affichage indique "Code____". Entrez le code 1111 et appuyez sur la touche Enter.

SCENE:-- PROG:--
REC:-- CHASER:--

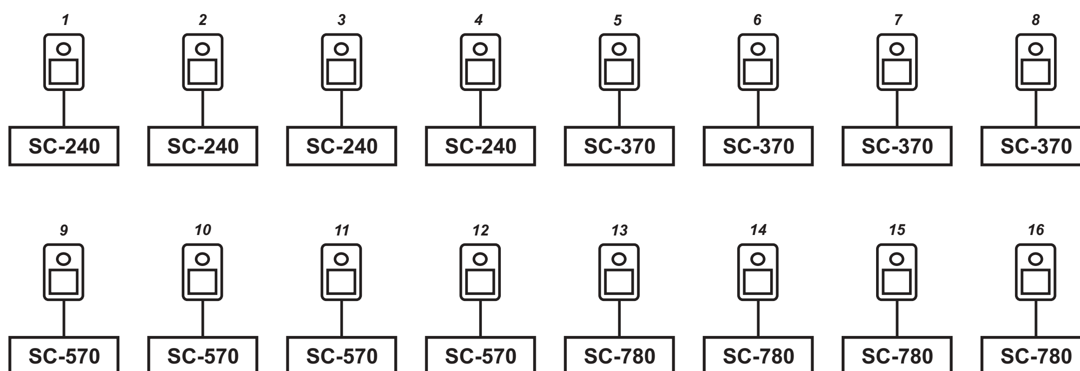
Maintenant, vous êtes au menu principal. Vous pouvez toujour retourner au menu principal en appuyant la touche Escape (veuillez réspecter la option "Memorizer") ou la touche Recall (en mode manuel).

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 5 Make Setup" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter et l'affichage indique "Code____". Entrez le code 2222 et appuyez sur la touche Enter.
Choisissez "Setup 5. New Typical" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez le menu "Select Language" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Choisissez la langue souhaitée grâce aux touches Up/Down et confirmez la sélection avec la touche Enter.

Veuillez réspecter que vous deviez presser la touche Power pour c. 5 secondes jusqu'à l'appareil est mis hors de service.

6.1 Détermination des projecteurs à utiliser

L'occupation des touches Projecoor Select à partir de l'usine est:



Pour occuper une touche de projecteur avec un autre appareil, vous procédez comme suit:

6.1.1 Enregistrer un projecteur de la bibliothèque

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 4 Soft Patch" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le projecteur désiré pour la touche Projector Select 1 grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry.

Appuyez la touche Projector Select 2 et choisissez le projecteur désiré. Enregistrez toutes les 32 touches avec les projecteurs désirés.

Appuyez sur la touche Escape et mémorisez les changements grâce à la touche Enter.

Résumé des projecteurs disponibles:

N°.	CP-256 nom	Fabricant	Designation	Canaux
1	AS-200	Futurelight	Advertising SCAN AS-200	11
2	CC-200	Futurelight	CC-200	4
3	CLAYPHPE	Clay Paky	Clay Paky HPE	7
4	CLAYP MS	Clay Paky	CLAY Paky Mini Scan	4
5	DIM-12	-	Dim-12	12
6	DIM-8	-	Dim-8	8
7	DOMIN II	Futurelight	DOMINATOR II	12

Français

8	DRAGON-3	Pako Kft.	Dragon-3	8
9	DRAGON-2	Pako Kft.	Dragon-2	8
10	HURRICAN	F.A.L.	Hurrican	4
11	IMAGE	Martin	Image Scan	7
12	INSTALL	-	Install	16
13	MAC 250	Martin	Mac-250	11
14	MAC 300	Martin	Mac-300	11
15	MAC 500	Martin	Mac-500	14
16	MAC 600	Martin	Mac-600	12
17	MACPROF	Martin	Mini MAC Profiler	10
18	MACWASH	Martin	MAC Washer	8
19	MH-640	Futurelight	MH-640	16
20	MH-660	Futurelight	MH-660	14
21	MH-680	Futurelight	MH-680	16
22	MH-860	Futurelight	MH-860 Spotlight	16
23	M.HEAD	Gemini	Motor Head	5
24	MINISCAN	SHOW 99' Kft.	Miniscan	10
25	MIRACLE	Futurelight	Miracle	4
26	Mpro 2000	Martin	Magnum Pro 2000	1
27	M.ULTRA1	TAS	Mini Ultra Scan-1	6
28	M.ULTRA2	TAS	Mini Ultra Scan-2	8
29	MX-1	Martin	MX-1	7
30	MX-4	Martin	MX-4	7
31	PRO1220	Martin	Robo Scan Pro 1220	15
32	PRO 218	Martin	Robo Scan Pro 218	7
33	PRO 400	Martin	Robo Color Pro 400	7
34	PRO 518	Martin	Robo Scan Pro 518	9
35	PRO 918	Martin	Robo Scan Pro 918	14
36	PROMO3	Martin	Promo-3	6
37	PS/D-200	Futurelight	Promotion SCAN PS/D-200	11
38	ROBCOL-2	Martin	Robo Color 2	6
39	ROUL-575	F.A.L.	Roulette 575	8
40	SATSCAN2	Saturn Kft.	Saturn Scan 2	10
41	SATSCAN3	Saturn Kft.	Saturn Scan 3	10
42	SC-240	Futurelight	SC-240	4
43	SC-250	Futurelight	SC-250	6
44	SC-370	Futurelight	SC-370	4
45	SC-570	Futurelight	SC-570	8
46	SC-740	Futurelight	SC-740	13
47	SC-780	Futurelight	SC-780	14
48	SC-980	Futurelight	SC-980	4
49	SCAN2pro	SHOW 99' Kft.	Scan-2 pro	8
50	SCAN3rot	SHOW 99' Kft.	Scan-3 rot	6
51	SCAN-3	SHOW 99' Kft.	Scan-3	6
52	SCAN2rot	SHOW 99' Kft.	Scan-2 rot	6
53	SCAN-2	SHOW 99' Kft.	Scan-2	6
54	SHARK	F.A.L.	SHARK	9
55	SHOWMON2	SHOW 99' Kft.	Showmoon-2	6
56	STRATOS	F.A.L.	Stratos Scan	14
57	TB-3	Eurolite	Eurolite TB-3	4
58	TC-3	Eurolite	Eurolite TC-3	1
59	TG-3	Eurolite	Eurolite TG-3	1
60	TORLIGHT	Saturn Kft.	Tornado Light	10
61	TORNDIGI	Saturn Kft.	Tornado Digi	14
62	TS-3	Eurolite	Eurolite TS-3	4
63	TSIXTY	F.A.L.	Three Sixty	8
64	WARRIOR2	SHOW 2000	Warrior-2	6

6.1.2 Enregistrer un autre appareil

Quand vous voulez enregistrer un autre projecteur, sélectionnez la désignation de projecteur "Install" ou prenez le SC-780 ou un autre appareil FUTURELIGHT comme modèle et changez les réglages.
Il est judicieux de prendre un modèle avec 4 canaux DMX (p.ex. Futurelight SC-240) pour un appareil avec 4 canaux DMX (p.ex. Eurolite TS-3). Veuillez réspecter que le modèle n'est plus disponible quand vous avez changé l'appelation de projecteur.

Les canaux doivent être occupé de telle manière que l'indication de fonction dans le contrôleur correspond avec les fonctions réelles du projecteur. S'il vous-plaît prenez les informations concernant les canaux de commande DMX et leurs fonctions du mode d'emploi de votre projecteur.

Renommer un projecteur
Veuillez faire attention aux instructions sous 6.10.1 Renommer un projecteur.

Ajuster un projecteur
Veuillez faire attention aux instructions sous 6.10.4 Ajuster un projecteur.

6.1.3 Enregistrer une groupe de projecteurs

Avec le CP-256/32, vous pouvez enregistrer 4 groupes de projecteurs différentes. Pour chaque groupe, vous pouvez jouer un programme différent. Tous projecteurs d'une groupe joue le programme sélectionné avec la même vitesse. Au même moment, une autre groupe peut jouer un programme différent avec une vitesse différente.

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2. Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez "Make Group" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter.

La ligne supérieure indique "Group:" et le no. de la groupe. La ligne inférieure indique tous les projecteurs inclus dans ce groupe. Tous les place avec "*" sont les projecteurs inclus dans ce groupe. Quand un projecteur n'est pas inclus dans ce groupe, la ligne inférieure indique "-".

La groupe actuelle peut être changée grâce aux touches Up/Down. Les projecteurs désirés peuvent être inclus dans la groupe actuelle en pressant la touche Projector Select réspective.

Veuillez réspecter: un projecteur ne peut pas être inclus dans plusieurs groupes. Tous les projecteurs sont inclus dans groupe 1. Quand vous incluyez un projecteur dans la groupe 2, 3 ou 4, ce projecteur sera déactivé de groupe 1.

6.2 Mode manuel

6.2.1 Appeler un projecteur manuellement

En mode manuel, vous pouvez appeler les projecteurs définés manuellement grâce aux faders canaux et les encoders.

Appuyez la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective. Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs tout d'un coup en maintener la touche Manual pour c. 2 secondes.

Ajustez la fonction désirée grâce aux faders canaux et ajustez la position désirée grâce aux encoders.

Touche Menu

En mode manuel, vous pouvez commuter la séléction des faders canaux de CH 1-8 à CH 9-16 grâce à la touche Menu.

Data Entry Fader:

En mode manuel, vous pouvez ajuster la sénsibilité des encoders grâce au Data Entry Fader. Quand vous ajustez un valeur bas, les encoders et aussi le mouvement du projecteur reactionne lentement.

Fonction All Mirror:
Avec la fonction All Mirror, vous pouvez contrôler les mouvements Pan/Tilt de tous projecteurs pendant le déroulement d'un programme. Appuyez la touche Left et Right ensemble et les DELs commencent à

clignoter y l'affichage indique "All Mirror". Quand vous mouvez les encoders maintenant, tous les projecteurs inclus dans le programme mouvent ensemble. Pour quitter le mode All Mirror, appuyez une des touches Left/Right.

6.2.2 Eliminer un projecteur du programme

Lors d'une intervention manuelle dans un programme, toutes les valeurs d'un programme pour le projecteur sélectionné peuvent être changés (par ex. position du miroir, couleur, gobo etc.). S'il vous-plaît considérez qu'uniquement la fonction changée de manière manuelle est éliminée du programme. Si vous changez la position du miroir, les gobos continuent à changer comme dans le programme.
Appuyez sur la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective. Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs tout d'un coup en maintener la touche Manual pour c. 2 secondes. Vous pouvez sélectionner plusieurs projecteurs qui alors fonctionneront de manière synchronisée.
Le programme continue, jusqu'à ce que vous procédez à un changement manuel.
Si ensuite vous changez la position du miroir de déflexion, le mouvement du miroir est éliminé du programme et le miroir reste à la place déterminée par vous.
Si vous voulez changer d'autres fonctions, il faut changer les valeurs DMX du canal correspondant de manière manuelle. Changez la valeur DMX grâce au fader canaux.
Si vous avez éliminé un projecteur d'un programme pendant le déroulement de programme, vous pouvez-le réintégrer dans le programme en appuyant la touche Recall.

6.3 Preset Scene

Une Preset Scene est une scène préajustée que peut toujours être appelée. Avec le CP-256/32, vous pouvez programmer jusqu'à 16 Preset Scenes différentes qui peuvent être assignées aux touches Projector Select 1 à 16.

6.3.1 Programmer une Preset Scene

Appuyez sur la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective. Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs tout d'un coup en maintener la touche Manual pour c. 2 secondes.
Appuyez sur la touche Scene et l'affichage indique "Preset Scene". Sélectionnez la Preset Scene désirée grâce à la touche Projector Select réspective. En cas que une Preset Scene a déjà été mémorisée sur cette touche, la désignation du projecteur apparaît dans l'affichage. Sélectionnez une touche libre ou il n'y a pas de désignation de projecteur.

Appuyez sur la touche Edit et sur l'affichage apparaît "Preset Mask empty". Appuyez sur la touche Mask et sélectionnez le projecteur souhaité grâce à la touche Projector Select réspective. Appuyez sur la touche Edit pour retourner au menu Edit. Réglez l'ajustage désiré et appuyez sur la touche Enter. L'affichage indique "Saving" et la Preset Scene est mémorisée sur la touche réspective. Appuyez sur la touche Recall pour retourner au menu principal.

6.3.2 Appeler une Preset Scene

Appuyez sur la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective. Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs tout d'un coup en maintener la touche Manual pour c. 2 secondes.
Appuyez sur la touche Scene et l'affichage indique "Preset Scene". Sélectionnez la Preset Scene désirée grâce à la touche Projector Select réspective. Le projecteur se déplace à la position définie et projette les réglages corespondants.

6.3.3 Éditer une Preset Scene

Appuyez sur la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective. Vous pouvez sélectionner tous les projecteurs tout d'un coup en maintener la touche Manual pour c. 2 secondes.
Appuyez sur la touche Scene et l'affichage indique "Preset Scene". Sélectionnez la Preset Scene désirée grâce à la touche Projector Select réspective. Le projecteur se déplace à la position définie et projette les réglages corespondants. Appuyez sur la touche Edit, réglez l'ajustage désiré et appuyez sur la touche Enter.

Français

6.4 Preset Macro

Un Preset Macro est un réglage préajusté que peut toujours être appelé. Avec le CP-256/32, vous pouvez programmer jusqu'à 16 Preset Macros différents qui peuvent être assignés aux touches Projector Select 1 à 16. Les touches 1 à 8 se réfèrent à des réglages du premier canal DMX, les touches 9 à 16 à des réglages du deuxième canal DMX.
Des macros sont judicieux pour appeler certaines fonctions qui se trouvent sur des valeurs DMX différentes de différents projecteurs sur une touche. Si p. ex. la couleur verte se trouve chez un projecteur sur la valeur DMX 20 et chez l'autre sur 40, vous pouvez appeler la même couleur chez les deux projecteurs grâce au macro "vert".

6.4.1 Programmer un Preset Macro

Appuyez sur la touche Manual et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective.
Appuyez sur la touche Macro et l'affichage indique "Macro". Sélectionnez la touche Projector Select le Macro désiré pour programmer le Macro (p. ex. touche Projector Select 1 - Macro vert). Ajustez la couleur souhaitée (p. ex. vert) sur le fader canal 1. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le réglage. Appuyez sur la touche Macro pour quitter le mode Macro.
Choisissez maintenant le prochain projecteur grâce à la touche Projector Select réspective. Appuyez sur la touche Macro et sélectionnez la même touche Projector Select comme pour projecteur 1 (p. ex. touche Projector Select 1 - Macro vert). Ajustez la couleur souhaitée (p. ex. vert) sur le fader canal 1. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le réglage. Appuyez sur la touche Macro pour quitter le mode Macro.

6.4.2 Appeler un Preset Macro

Appuyez sur la touche Manuel et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective.
Appuyez sur la touche Macro et sélectionnez la touche Projector Select désiré (p. ex. touche Projector Select 1 - Macro vert). Ajustez la couleur souhaitée (p. ex. vert) sur le fader canal 1. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le réglage. Appuyez sur la touche Macro, pour quitter le mode Macro.

6.4.3 Éditer un Preset Macro

Appuyez sur la touche Manual et sélectionnez le projecteur désiré grâce à la touche Projector Select réspective.
Appuyez sur la touche Macro et l'affichage indique "Macro". Sélectionnez la touche Projector Select le Macro désiré pour éditer le Macro (p. ex. touche Projector Select 1 - Macro vert). Ajustez la couleur souhaitée (p. ex. vert) sur le fader canal 1. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le réglage. Appuyez sur la touche Macro pour quitter le mode Macro.

Choisissez maintenant le prochain projecteur grâce à la touche Projector Select réspective. Appuyez sur la touche Macro et sélectionnez la même touche Projector Select comme pour projecteur 1 (p. ex. touche Projector Select 1 - Macro vert). Ajustez la couleur souhaitée (p. ex. vert) sur le fader canal 1. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le réglage. Appuyez sur la touche Macro pour quitter le mode Macro.

6.5 Programmation

Un programme est aligner de différentes scènes qui sont jouées successivement. Avec le CP-256/32, vous pouvez programmer jusqu'à 32 programmes différents qui peuvent être assignés aux touches Projector Select 1 à 32.

6.5.1 Programmation d' un programme

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2 Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez deux fois sur la touche Enter. Choisissez le programme désiré grâce aux touches Projector Select.

Choisissez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Réglez l'ajustage désiré grâce aux encoders et les faders canaux réspectifs. Choisissez le prochaine projecteur grâce aux touches Projector Select et réglez l'ajustage désiré. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le premier step. Programmez les prochains steps jusqu'à ce que le programme soit terminé ou le nombre maximal de steps - 16- a été atteint. Appuyez sur la touche Escape et la touche Enter pour mémoriser le programme.

6.5.2 Appeler un programme

Appuyez la touche Program et sélectionnez le programme désiré grâce aux touches Projector Select. Ajustez la vitesse du programme et la fréquence de repitition grâce au fader Speed et Rate.
Pour sélectionner les programmes 17 à 32, vous deviez appuyez la touche UP avant.,

6.5.3 Vérifier un programme

Appuyez la touche Program et sélectionnez le programme désiré grâce aux touches Projector Select. Appuyez la touche Scene et vérfifiez chaque scène en pressant la touche Projector Select réspective.

6.5.4 Éditer un programme

Si vous constatez qu'une scène ne correspond pas à vos présentations, ou si des programmes doivent être édités pour une nouveau scène, il est nécessaire de modifier une scène manuellement.
Déterminez d'abord le nombre total de steps. Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2 Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez deux fois sur la touche Enter. Choisissez le programme désiré grâce aux touches Projector Select.
Choisissez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Choisissez la scène désirée grâce aux touches Up/Down. Si vous maintenez la touche Recall et appuyez la touche Up ou Down, la scène actuelle soit indiquée. Réglez l'ajustage désiré grâce aux encoders et les faders canaux réspectifs. Choisissez le prochaine projecteur grâce aux touches Projector Select et réglez l'ajustage désiré. Appuyez sur la touche Enter pour mémoriser le step édité. Éditez les prochains steps jusqu'à ce que le programme soit modifié.
Attention: Après de quitter le mode Edit, vous deviez mémoriser le dernier step encore une fois. Autre fois, le programme ne fonctionnera correctement.
Choisissez la dernière scène grâce aux touches Up/Down. Maintenez la touche Recall pour indiquer la scène mémorisée. Mémorisez cette scène en appuyant la touche Enter. Appuyez sur la touche Escape et la touche Enter pour mémoriser le programme édité.

6.5.5 Sélection des projecteurs dans le programme

Le nombre des projecteurs dans le programme peut être définie individuellement pour chaque programme.
Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2 Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le menu "Edit Mask" grâce aux touches Up/Down. Appuyez sur la touche Enter.
Sélectionnez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Tous les projecteurs marqués avec "*" sont activés dans le programme et la touche Projector Select réspective clignote. Si vous voulez rémover un projecteur du programme, appuyez sur la touche Projector Select réspective. La DEL éteint et l'affichage indique "X".
Appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser l'ajustage.

6.5.6 Inverser le mouvement Pan/Tilt

Le mouvement Pan/Tilt de chaque scanner peut être inverti pour chaque programme. Cette fonction est particulièrement judicieux lorsque des scanners sont installés opposé dans le place et un mouvement synchrone est souhaité.
Attention: S'il vous plaît considérez que l'inversion du mouvement Pan/Tilt doit être ajustée avant que vous commenciez avec la programmation.
Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2 Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le menu "Mirror Direction" grâce aux touches Up/Down. Appuyez sur la touche Enter.
Sélectionnez le projecteur désiré grâce aux touches Projector Select. Tous les projecteurs marqués avec "->" ont le mouvement Pan normale. Si vous voulez inverser le mouvement Pan un projecteur du programme, appuyez sur la touche Projector Select réspective. L'affichage indique "<-" pour un mouvement Pan inversé.

Appuyez sur la touche Down pour inverser le mouvement Tilt.

Appuyez sur la touche Escape pour retourner au menu "Make Program". Programmez votre programme maintenant.

6.6 Records

Un record est aligner de différents programmes qui sont joués successivement. Avec le CP-256/32, vous

pouvez programmer jusqu'à 32 records différents avec jusqu'à 99 steps qui peuvent être assignés aux touches Projector Select 1 à 32.

Français

6.6.1 Programmation d' un record

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 1 Make Record" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le record désiré grâce aux touches Projector Select. L'affichage indique le nombre du step et le programme réspective, la vitesse du programme et la fréquence de répitition ou la sélection "Bass Sync".

Choisissez le programme désiré grâce aux touches Projector Select. Ajustez la vitesse du programme et la fréquence de repitition grâce au fader Speed et Rate ou activéz le contrôle par le son grâce à la touche Music.
Choisissez le prochaine step grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et entrez le programme désiré grâce aux touches Projector Select. Programmez les prochains steps jusqu'à ce que le record soit terminé ou le nombre maximal de steps - 99- a été atteint. Appuyez sur la touche Escape et la touche Enter pour mémoriser le record.

6.6.2 Appeler un record

Appuyez la touche Record et sélectionnez le record désiré grâce aux touches Projector Select.

6.6.3 Éditer un record

Si vous constatez qu'un record ne correspond pas à vos présentations, il est nécessaire de modifier-le.
Déterminez d'abord le nombre total de steps. Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 1 Make Record" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le record désiré grâce aux touches Projector Select.
Choisissez le step désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et entrez le programme désiré grâce aux touches Projector Select. Éditez les prochains steps jusqu'à ce que le programme soit modifié.
Appuyez sur la touche Escape et la touche Enter pour mémoriser le record edité.

6.7 Copier des scènes, des programmes et des records

Avec la fonction de copie vous pouvez faciliter la programmation des programmes et des records, en insérant p. ex. des scènes déjà existantes dans un programme.

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 2. Make Program" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez "Copy" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter.

Scene:Indiquez, de quel programme vous voudriez copier quelle scène. Indiquez, dans quel programme et à quelle scène vous voudriez copier. Appuyez deux fois sur la touche Enter.

Program: Indiquez, quel programme vous voudriez copier dans quel programme. Appuyez deux fois sur la touche Enter.

Record: Indiquez, quel record vous voudriez copier dans quel record. Appuyez deux fois sur la touche Enter.

6.8 Activation du contrôle par le son

Appuyez sur la touche Music pour activer le contrôle par le son (DEL clignote). Veuillez réspecter que les programmes et records sont seulement actifs en ce mode quand le contrôleur reçoit un signal de musique (soit par le microphone ou la douille Audio).

S'il n'y a pas de signal de musique, le programme ou record arrêt.

Lors de la programmation des records, vous pouvez fixer déjà là pour chaque programme si le contrôle par le son doit être active ou pas.

6.9 Chaser

Un chaser est aligner de différentes images qui sont jouées successivement. La sortie de lumière du

projecteur est ouvert et fermé à nouveau, de sorte qu'un mouvement animé est produit. Avec le CP-256/32, vous pouvez programmer jusqu'à 99 chaser différents de qui 32 peuvent être assignés aux touches Projector Select 1 à 32.

6.9.1 Appeler un chaser

Appuyez sur la touche Sequence et le chaser correspondant est appelé. Maintenez la touche Sequence et vous changez en mode Chaser Edit. Si la touche a été pressée d'un programme, les Chaser qui ont été fixés lors de la programmation apparaîent ici. Vous pouvez choisir un chaser souhaité manuellement grâce aux touches Projector Select et ajuster la vitesse du chaser grâce au fader Data Entry. Comme alternative, vous pouvez activer le contrôle par la musique grâce à la touche Music.

Quand vous voulez retourner aux chaser du programme, appuyez la touche Projector Select active encore une fois et la DEL éteint.

6.9.2 Lier un programme avec un chaser

Avec le CP-256/32, vous pouvez lier programmes et scènes d'un programme avec un chaser individuel.

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 3 Make Chaser" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le menu "Link chaser" désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyer sur la touche Enter. Choisissez le programme souhaité grâce aux touches Projector Select.

Choisissez le chaser souhaité pour scène 1 grâce aux touches Left/Right. Choisissez les prochaines scènes grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et entrez le chaser désiré. Appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser le programme.

6.9.3 Lier une Preset Scene avec un chaser

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 3 Make Chaser" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le menu "Link Chaser Preset" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyer sur la touche Enter.

Choisissez le chaser souhaité pour Preset Scene 1 grâce aux touches Left/Right. Choisissez les prochaines Preset Scenes grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et entrez le chaser désiré. Appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser les Preset Scenes.

L'occupation des touches Projector Select du menu "Link Chaser Preset" correspond à l'occupation qui peut être appelé grâce à la touche Sequence. Si vous voulez asigner un des 99 chasers disponibles sur une touche Projector Select, procédez comme décrit sous-dessus.

6.9.4 Éditer un chaser

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 3 Make Chaser" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter. Choisissez le menu "Edit Chaser" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyer sur la touche Enter. Choisissez le chaser désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry

Appuyer sur la touche Enter pour éditer step 1. Entrez l'image désiré grâce aux touches Projector Select (p.ex. touche 1, 2, 3 et 4) et appuyez sur la touche Enter. Entrez la vitesse du chaser grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Appuyez sur la touche Right et éditez le step 2. Éditez tous les steps et mémorisez les changes grâce à la touche Escape et Enter.

6.10 Réglages de base

Avec le CP-256/32, vous pouvez ajuster les réglages de base comme désignation du projecteur ou d'effet, choix de langue, texte de salutation etc.

Appuyer sur la touche Menu et choisissez "Menu 5 Make Setup" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Appuyez sur la touche Enter et l'affichage indique "Code____". Entrez le code 2222 et appuyez sur la touche Enter.

6.10.1 Renommer un projecteur

Choisissez "Setup 1. Rename Unit" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez le projecteur désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Le curseur du deuxième champ commence à clignoter et vous pouvez entrer la lettre souhaitée grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Vous pouvez mouver de champ à champ grâce aux touches Left/Right. Aussitôt que vous avez terminé l' entrée, appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser les ajustes.

6.10.2 Renommer un effet

Choisissez "Setup 2. Rename Effect" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez l'effet désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Le curseur du deuxième champ commence à clignoter et vous pouvez entrer la lettre souhaitée grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Vous pouvez mouver de champ à champ grâce aux touches Left/Right. Aussitôt que vous avez terminé l' entrée, appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser les ajustes.

6.10.3 Renommer un type

Choisissez "Setup 3. Rename Type" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez le type désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Le curseur du deuxième champ commence à clignoter et vous pouvez entrer la lettre souhaitée grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Vous pouvez mouver de champ à champ grâce aux touches Left/Right. Aussitôt que vous avez terminé l' entrée, appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser les ajustes.

6.10.4 Ajuster un projecteur

Choisissez "Setup 4. Config Unit" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez le projecteur désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Entrez le nombre de canaux DMX du projecteur grâce au fader Data Entry ou confirmez la sélection "16" avec la touche Enter. Entrez le fader canal désiré derrière de "Pot:" et confirmez la sélection avec la touche Enter.
Choisissez maintenant la fonction souhaitée et confirmez la sélection avec la touche Enter. Entrez maintenant le canal correspondant du projecteur et confirmez la sélection avec la touche Enter. Choisissez maintenant l'effet souhaité et confirmez la sélection avec la touche Enter. Entrez la valeur DMX correspondante et confirmez la sélection avec la touche Enter.
Si vous ne voulez pas entrer d'effets, appuyez sur la touche Escape et entrez le prochaine canal. Veuillez considérer que dans ce cas, aucune annonce de la fonction n'apparaît toutefois dans l' affichage.
Si "Occupied" apparaît sur l'affichage, vous pouvez recouvrir l'occupation en appuyant sur la touche Enter.
Si vous avez entrés tous les effets, appuyez sur la touche Escape et l'affichage indique "B.Out: Scan?Dim?". Choisissez "Scan" pour scanners et Moving Heads et "Dim" pour dimmeurs grâce aux touches Left/Right et appuyez deux fois sur la touche Enter pour mémoriser l'ajustes.

6.10.5 Ajuster les caractéristiques

Choisissez "Setup 5. New Typical" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Sélectionnez le menu désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter.

Ajuster la langue
Grâce au menu "Select Language", vous pouvez ajuster la langue souhaitée. Choisissez la langue souhaitée grâce aux touches Up/Down et confirmez la sélection avec la touche Enter.

Ajuster le code
Grâce au menu "Select Code", vous pouvez ajuster le code préajusté pour le menu prinicipal et pour le menu Setup.
Sélectionnez "New Menu Code" pour ajuster le code pour le menu prinicipal et "New Setup Code" pour le menu Setup et appuyez sur la touche Enter.
Entrez le nouveau code grâce aux touches Projector Select et appuyez sur la touche Enter. Si vous voulez déactiver la code pour le menu réspectif, seulement appuyez sur la touche Enter sans entrer un numéro.

Modes d'adresses

Français

Grâce au menu "Adressing mode", vous pouvez ajuster comme le CP-256/32 assigne les adresses DMX. Le réglage standard et "Automat 16" et signifie que le CP-256/32 automatiquement assigne 16 canaux DMX à chaque projecteur. Le réglage "Automat in Row" signifie que le CP-256/32 automatiquement assigne les canaux DMX comme le numéro exact de chaque projecteur (p. ex. 4 canaux pour le Futurelight SC-240). Le réglage "Manually" signifie que l'utilisateur peut assigner librement les adresses DMX.
Choisissez le réglage désiré grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter.

Texte de salutation
Grâce au menu "Greeting Text", vous pouvez ajuster le texte de salutation. Veuillez réspecter que vous pouvez seulement changer le texte de salutation une fois et qu'il peut comprendre 64 lettres.
Appuyez sur la touche Enter. Le curseur du deuxième champ commence à clignoter et vous pouvez entrer la lettre souhaitée grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry. Vous pouvez mouver de champ à champ grâce aux touches Left/Right. Aussitôt que vous avez terminé l' entrée, appuyez sur la touche Escape et Enter pour mémoriser les ajustes.

6.10.6 Ajuster la sénsibilité des encoders

Avec le CP-256/32, vous pouvez ajuster la sénsibilité des encoders entre 0 % et 100 %.
Choisissez "Setup 6. Joy Config" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. Ajustez la sénsibilité désirée grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez deux fois sur la touche Enter.

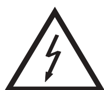
6.10.7 Compteur d’heures de service

Choisissez "Setup 7. Worked Time" grâce aux touches Up/Down ou le fader Data Entry et appuyez sur la touche Enter. L'affichage indique les heures de service de l'appareil.

7. Problèmes

PROBLEME:	CAUSE:	SOLUTION:
L'alimentation ne s'enclenche pas.	Le bloc d'alimentation n'est pas branché.	Contrôler le câble de connexion et les rallonges.
Impossible d'entrer le menu principal.	Code oublié.	Ouvriez l'enveloppe avec le Master Code et suivre les instructions.
Le Preset Macro ne peut pas mémoriser la couleur.	Le contrôleur n'a pas mémorisé l'ajuste.	Veuillez entrez les ajustes autre fois s.v.p. et mémorisez chaque projecteur individuellement.
Le programme ne peut pas être édité.	La dernière scène n'était pas mémorisée.	Assurez-vous, que toutes les scènes du programme sond disponibles. Éditez le programme de nouveau et mémorisez la dérnière scène en appuyant la touche Enter.
En mode éditer un programme, les scènes ne sont pas indiquées.	Vous n'avez pas appuyez la touche Recall.	Appuyez sur la touche Recall pour indiquer la scène mémorisée.

8. Nettoyage et maintenance



DANGER DE MORT!
Toujours débrancher avant de proceder à l'entretien!

L'appareil doit être nettoyée régulièrement. Utilisez un torchon non pelucheux humide. Ne pas utiliser de l’alcool ou des détergents pour le nettoyage!

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécéssitant un entretien. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Si des pièces de rechange sont nécéssaires, toujours utiliser des pièces d'origine.

Pour tout renseignement complémentaire, n'hésitez pas à nous contacter téléphoniquement. Notre spécialiste se tient à votre entière disposition pour répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser.

9. Caractéristiques techniques

Alimentation:	230 V AC, 50 Hz ~
	grâce au bloc d'alimentation 12-15 V DC, 500 mA inclus
Puissance de rendement:	6 W
Nombre de canaux de contrôle:	256
Contrôle par le son:	grâce au Jack 6,3 mm ou microphone intégré<r>Entrée du son:
	Jack 6,3 mm stéreo
Sensibilité d'entrée son:	0.3 - 1 V
Sortie DMX 512:	Connecteur XLR 3 pôles
Emplacements programmables:	32
Dimensions (LxlxH):	483 x 176 x 105 mm
	19" dimensions de montage avec 4 u
Profondeur de montage minimale:	90 mm
Poids:	4 kg

Attention! Les donnés imprimée dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. 09/02 ©

Español

Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

CP-256/32 Controlador DMX

Manual del usuario

Contenido

Español



¡PRECAUCION!
¡Evite el contacto de este aparato con la lluvia y la humedad!
¡Desconectar de la corriente antes de abrir la caja!



¡POR SU PROPIA SEGURIDAD, POR FAVOR LEA ESTE MANUAL DEL USUARIO DETENIDAMENTE ANTES DE LA CONEXIÓN INICIAL!

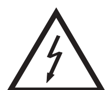
1. Introducción

Gracias por haber elegido un controlador FUTURELIGHT CP-256/32.

Desembale su CP-256/32.

Antes de la puesta en marcha inicial, por favor asegurese de que no hay daños causados durante el transporte. Si los hubiese, consulte a su proveedor y no use el aparato.

2. Instrucciones de seguridad



¡PRECAUCIÓN!
¡Tenga cuidado cuando opere con este aparato. Con un voltaje peligroso puede sufrir una peligrosa descarga eléctrica al tocar los cables!

Este aparato ha salido de nuestro establecimiento en absolutas perfectas condiciones. Para mantener esta condición y asegurar un manejo seguro, es absolutamente necesario para el usuario seguir las instrucciones de seguridad y notas de advertencia escritas en este manual del usuario.



Importante:
Los daños causados por no hacer caso de las instrucciones de este manual del usuario no están sujetos a garantía. El proveedor no aceptará responsabilidad por ningún defecto o problema resultante.

Siempre conectar la unidad de alimentación al final. Asegúrese de que el conmutador de alimentación está en la posición “OFF” antes de conectar el aparato a la red.

¡Manténgalo alejado de estufas o de cualquier fuente de calor!

Si el aparato se ha visto expuesto a fluctuaciones drásticas de temperatura (p.e. tras el transporte) no lo ponga en marcha inmediatamente. La condensación de agua podría causarle daños. Deje el aparato desconectado hasta que llegue a la temperatura ambiente.

Este aparato pertenece a la clase de protección III.

Desconecte el aparato de la red cuando no vaya a ser utilizado y antes de limpiarlo.

Por favor tenga en cuenta que los daños causados por modificaciones manuales del aparato no están sujetas a garantía.

Manténga el aparato lejo del alcance de los niños y de personal no profesional.

No hay piezas que requieran servicio dentro del aparato. Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llavadas a cabo únicamente por concesionarios autorizados.

3. Instrucciones de manejo

Este aparato es un controlador DMX para controlar los efectos de luz DMX. El aparato sólo es permitido para una conexión con una tensión alternativa de 230 V, 50 Hz y ha sido diseñado para ser usado en interiores.

No coloque líquidos sobre el aparato o en sus cercanías. Si de todas formas entra líquido en el aparato desconéctelo inmediatamente de la corriente. Haga que el aparato sea comprobado por un técnico cualificado antes de volver a ponerlo en funcionamiento. ¡Cualquier desperfecto ocasionado por líquido que haya entrado en el aparato no está sujeto a garantía!

No agite el aparato. Evite hacer excésiva fuerza durante el manejo del aparato.

Cuando buscar el sitio de instalación, por favor asegúrese de que el aparato no está expuesto a calor extremo, humedad o polvo. No debe haber cables mal instalados o no fijados correctamente. ¡Se pone usted en peligro y pone en peligro a otros!

No ponga el aparato en funcionamiento en ambientes con calor (más de 30° C) o frío (menos de 5° C) extremos. Mantenga el aparato alejado del sol directo (especialmente en el coche) y de fuentes de calor.

No permita el manejo a personas que no conocen el aparato lo suficientemente bien. La mayoría de los daños son causados por manejo inadecuado de inexpertos.

No utilice disolventes o detergentes agresivos para limpiar el aparato. Utilice mejor un paño suave y húmedo.

¡Por favor tenga en cuenta que por razones de seguridad las modificaciones no autorizadas del aparato están prohibidas!

Cuando el aparato será utilizado de un modo diferente como describido en este manual, ésto puede causar daños en el producto y la garantía expira.

Cuando el aparato será utilizado de un modo diferente como describido en este manual, ésto puede causar daños en el producto y la garantía expira. Además todos usos diferentes pueden causar peligros come p. ej. cortocircuito, quema, descarga eléctrica, etc.

Mantiene el sobre con el Master Code en un lugar seguro.

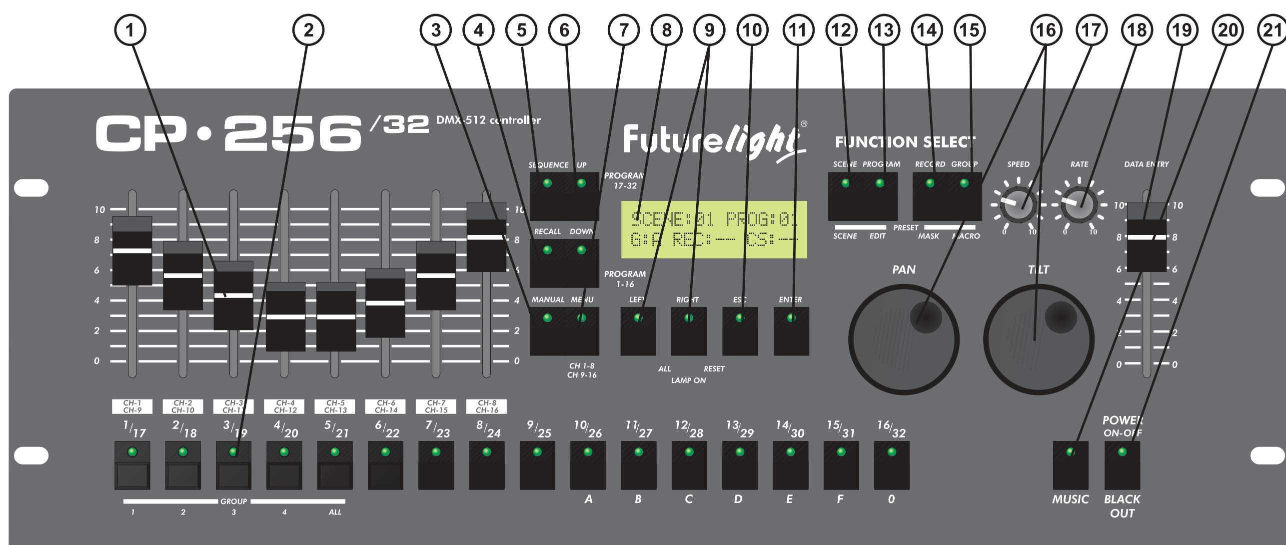
4. Descripción del aparato

4.1 Características

Controlador DMX programable
256 canales de control para 16 proyectores con 16 canales DMX • Resolución 16 Bit para movimientos Pan y Tilt finos • Biblioteca de proyectores amplia • 32 programas programables con hasta 16 escenas • 16 Preset Scenes, 16 Preset Macros • 5 lenguas diferentes • Movimiento de los espejos puede ser invertido • Función de copiar de los programas y records • 99 chasers disponible, un chaser para cada programa • Función Black-Out • Control por el sonido mediante casquillo jack mono o mediante micrófono incorporado • Protección del controlador mediante password • Contador de horas de servicio

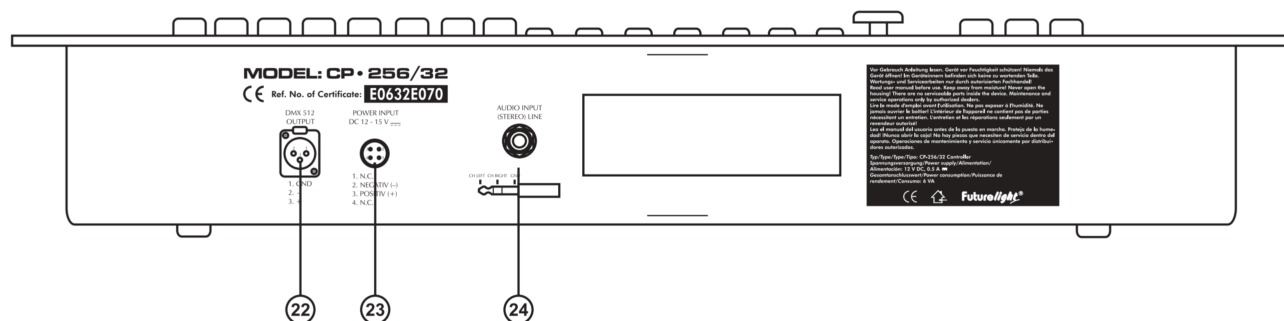
4.2 Sobrevista

Vista de los elementos de control



1) FADERS DE CANAL
Para ajustar los valores DMX. Los canales 1-8 pueden ser ajustados en mover el fader respectivo después de haber presionado la tecla del proyector. Los canales 9-16 pueden ser ajustados después de conmutar la selección a CH-9-16 mediante la tecla Menu.
2) TECLA DEL PROYECTOR
Para seleccionar el proyector deaseado.
3) TECLA MANUAL
En presionar la tecla Manual, Vd. puede controlar un proyector manualmente.
4) TECLA RECALL
En presionar la tecla Recall, Vd. puede cancelar el modo manual.
5) TECLA SEQUENCE
6) TECLAS UP/DOWN
Para ajustar el valor.
7) TECLA MENU
En presionar la tecla Menu, Vd. puede moverse en el menu principal.
En el modo manual, Vd. puede conmutar los faders de canal de CH 1-8 en CH 9-16 en presionar la tecla Menu.
8) DISPLAY
9) TECLAS LEFT/RIGHT
10) TECLA ESC
En presionar la tecla Escape, Vd. puede salir el menu activo. Quando Vd. ha efectado cambios, puede memorizar éstos mediante la tecla Enter o cancelarlos mediante la tecla Esc.
11) TECLA ENTER
Para confirmar la selección.
12) TECLA SCENE
13) TECLA PROGRAM
14) TECLA RECORD
15) TECLA COPY
16) ENCODERS
Para un control manual del espejo.
17) REGULADOR SPEED
18) REGULADOR RATE
19) DATA ENTRY FADER
20) TECLA MUSIC
Cuando este LED parpadea, el controlador se encuentra en el modo Audio (modo con control por el sonido).
21) TECLA POWER/BLACKOUT
Con la tecla Power, Vd. puede poner el aparato en servicio.
La función Blackout cierra la salida de luz de todos los aparatos conectados mediante el shutter y para el programa.
Atención: La tecla Blackout debe ser presionada (LED no brilla) cuando quire llamar un programa, porque no haya de la luz con el función Blackout activada.

Panel posterior



22) Salida DMX
23) Conexion a la red
24) Entrada Audio

5. Setup

5.1 Instalación

Instale el aparato en una superficie plana.

Instalación en Rack: Este aparato está construido para racks de 19" (483 mm). El rack que usted use debe ser un rack de doble puerta donde usted pueda abrir el panel frontal y el panel trasero. El rack debe disponer de un ventilador para la refrigeración. Cuando monte el controlador en el rack, por favor asegúrese de que hay suficiente espacio alrededor del aparato para que pueda circular el aire caliente. El sobrecalentamiento continuo puede dañar su aparato.
Puede fijar el controlador en el rack con cuatro tornillos M6.

Conectar el cable de conexión del transformador en el casquillo DC IN. Conecte el transformador a la red.

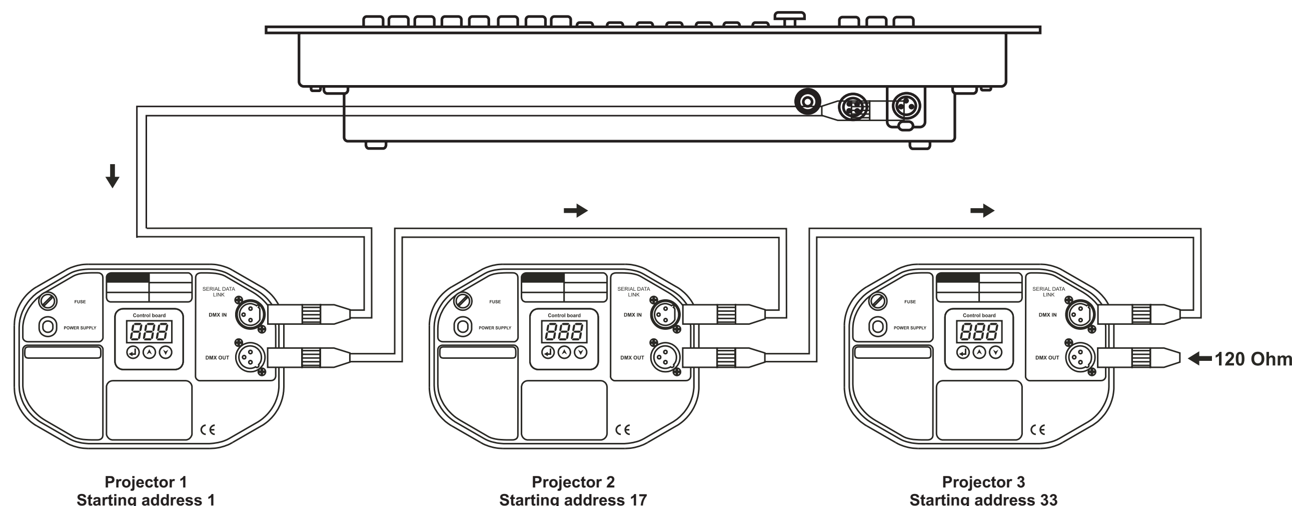
5.2 Control por el sonido

El control por el sonido se hace mediante el casquillo jack mono o mediante el micrófono incorporado.
Cuando quiere utilizar su CP-256/32 con la señal de música transmitida en el casquillo Audio, conectar el casquillo jack mono con el casquillo de la sortida de auriculares o la segunda ajustable salida del mezclador o con una salida del amplificador.

Tip:	Data +
Sleeve:	Tierra

ATENCIÓN: Nunca conectar la entrada de son con la salida DMX, porque puede rotar la electrónica interna.

5.3 Conexión al proyector





Asegúrese de que los conductores del cable de datos no hagan contacto entre si. Los aparatos no van a funcionar o no van a funcionar correctamente.

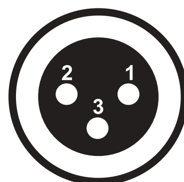


La conexión entre controlador y proyector y entre proyector y proyector se tiene que efectuar con un cable de dos polos con blindaje. La conexión se efectua mediante clavijas y conectores XLR tripolares.

La ocupación de la conexión XLR es:

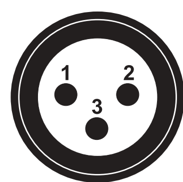
Salida DMX

Casquillo XLR incorporado:



Entrada DMX

Clavija XLR incorporada:



Cuando Vd. utilice los controladores de FUTURELIGHT recomendados, puede conectar la salida DMX del controlador directamente con la entrada DMX del primer aparato de la cadena DMX. Cuando Vd. quiere conectar controladores DMX con otros salidas DMX, se tiene que utilizar cables de adaptación.

Instalación de una cadena DMX:

Conecte la salida DMX del controlador con la entrada DMX del próximo aparato. Siempre conecte una salida con una entrada del próximo aparato hasta que todos los aparatos están conectados.

Atención: En el ultimo proyector, la conexión DMX tiene que ser terminada con un resistor de terminación. Solde un resistor de 120 ohmios en una clavija XLR entre la señal (-) y la señal (+) y enchufe-la en la salida DMX del ulterior aparato.

Codificación de los proyectores

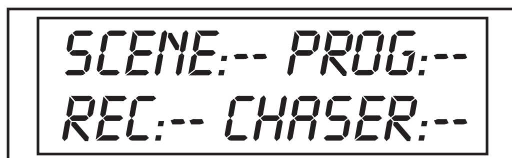
Por favor, tome nota que el CP-256/32 asigna las direcciones de comienzo en 16 pasos. Tiene que codificar el proyector respectivo en la dirección de comienzo deseado. Los proyectores con la misma dirección de comienzo funcionarán sincronizadamente.

Proyector	Dirección de comienzo	Proyector	Dirección de comienzo	Proyector	Dirección de comienzo
Proyector 1	1	Proyector 3	33	Proyector 5	65
Proyector 2	17	Proyector 4	49	Proyector 6	81

6. Operación

Puede apagar o desapagar el aparato mediante la tecla Power.

Después de presionar la tecla Power, los LEDs comienzan a palpadear y la pantalla muestra el texto de saludo. Presione cualquiera tecla y la pantalla muestra "Code____". Entre el código 1111 y presione la tecla Enter.



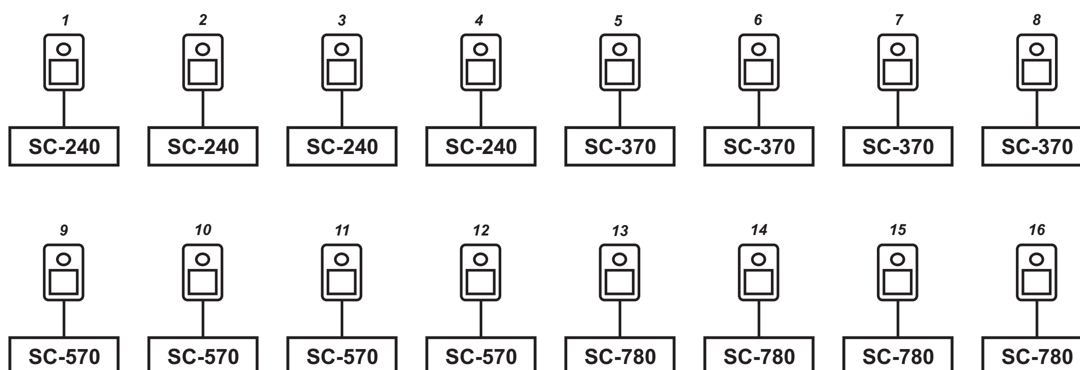
Ahora usted está en el menú principal. Usted puede regresar al menú principal presionando la tecla Escape (por favor note la opcon "Memorizar") o mediante la tecla Recall (modo manual).

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 5 Setup" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter y la pantalla muestra "Code____". Entre el código 2222 y presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Setup 5. New typical" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Select Language" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter. Seleccione la lengua deseada mediante las teclas Up/Down. Presione la tecla Enter.

Note por favor que Vd. tiene que mantener presionado la tecla Power por aproximadamente 5 segundos hasta que el aparato este desconectado.

6.1 Selección de los proyectores a controlar

La ocupación de las teclas Projector Select es:



Para ocupar una tecla Projector Select con otro proyector sigue las instrucciones siguientes:

6.1.1 Selección de un proyector de la biblioteca

Presione la tecla Menu y seleccione el menu "Menu 4. Soft Patch" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el proyector deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader para la tecla Projector Select 1.

Presione la tecla Projector Select 2 y seleccione el proyector deseado. Asigne todas las 32 teclas con los proyectores deseados.

Presione la tecla Escape y memorice los cambios mediante la tecla Enter.

Vista general de los proyectores disponibles:

No.	CP-256 nombre	Fabricante	Descripción	Canales
1	AS-200	Futurelight	Advertising SCAN AS-200	11
2	CC-200	Futurelight	CC-200	4
3	CLAYPHPE	Clay Paky	Clay Paky HPE	7
4	CLAYP MS	Clay Paky	CLAY Paky Mini Scan	4
5	DIM-12	-	Dim-12	12
6	DIM-8	-	Dim-8	8
7	DOMIN II	Futurelight	DOMINATOR II	12

8	DRAGON-3	Pako Kft.	Dragon-3	8
9	DRAGON-2	Pako Kft.	Dragon-2	8
10	HURRICAN	F.A.L.	Hurrican	4
11	IMAGE	Martin	Image Scan	7
12	INSTALL	-	Install	16
13	MAC 250	Martin	Mac-250	11
14	MAC 300	Martin	Mac-300	11
15	MAC 500	Martin	Mac-500	14
16	MAC 600	Martin	Mac-600	12
17	MACPROF	Martin	Mini MAC Profiler	10
18	MACWASH	Martin	MAC Washer	8
19	MH-640	Futurelight	MH-640	16
20	MH-660	Futurelight	MH-660	14
21	MH-680	Futurelight	MH-680	16
22	MH-860	Futurelight	MH-860 Spotlight	16
23	M.HEAD	Gemini	Motor Head	5
24	MINISCAN	SHOW 99' Kft.	Miniscan	10
25	MIRACLE	Futurelight	Miracle	4
26	Mpro 2000	Martin	Magnum Pro 2000	1
27	M.ULTRA1	TAS	Mini Ultra Scan-1	6
28	M.ULTRA2	TAS	Mini Ultra Scan-2	8
29	MX-1	Martin	MX-1	7
30	MX-4	Martin	MX-4	7
31	PRO1220	Martin	Robo Scan Pro 1220	15
32	PRO 218	Martin	Robo Scan Pro 218	7
33	PRO 400	Martin	Robo Color Pro 400	7
34	PRO 518	Martin	Robo Scan Pro 518	9
35	PRO 918	Martin	Robo Scan Pro 918	14
36	PROMO3	Martin	Promo-3	6
37	PS/D-200	Futurelight	Promotion SCAN PS/D-200	11
38	ROBCOL-2	Martin	Robo Color 2	6
39	ROUL-575	F.A.L.	Roulette 575	8
40	SATSCAN2	Saturn Kft.	Saturn Scan 2	10
41	SATSCAN3	Saturn Kft.	Saturn Scan 3	10
42	SC-240	Futurelight	SC-240	4
43	SC-250	Futurelight	SC-250	6
44	SC-370	Futurelight	SC-370	4
45	SC-570	Futurelight	SC-570	8
46	SC-740	Futurelight	SC-740	13
47	SC-780	Futurelight	SC-780	14
48	SC-980	Futurelight	SC-980	4
49	SCAN2pro	SHOW 99' Kft.	Scan-2 pro	8
50	SCAN3rot	SHOW 99' Kft.	Scan-3 rot	6
51	SCAN-3	SHOW 99' Kft.	Scan-3	6
52	SCAN2rot	SHOW 99' Kft.	Scan-2 rot	6
53	SCAN-2	SHOW 99' Kft.	Scan-2	6
54	SHARK	F.A.L.	SHARK	9
55	SHOWMON2	SHOW 99' Kft.	Showmoon-2	6
56	STRATOS	F.A.L.	Stratos Scan	14
57	TB-3	Eurolite	Eurolite TB-3	4
58	TC-3	Eurolite	Eurolite TC-3	1
59	TG-3	Eurolite	Eurolite TG-3	1
60	TORLIGHT	Saturn Kft.	Tornado Light	10
61	TORNDIGI	Saturn Kft.	Tornado Digi	14
62	TS-3	Eurolite	Eurolite TS-3	4
63	TSIXTY	F.A.L.	Three Sixty	8
64	WARRIOR2	SHOW 2000	Warrior-2	6

Español

6.1.2 Definir otro proyector

Si Vd. desea definir otro proyector, selecciona un nombre de proyector como "Install" o selecciona el SC-780 u otro proyector FUTURELIGHT como modelo y ajusta las configuraciones. Es muy útil elegir un modelo con 4 DMX-canales (p. ej. Futurelight SC-240) para un proyector con 4 DMX-canales (p. ej. Eurolite TS-3). Observe por favor que el modelo no está mas disponible tan pronto como Vd. haya modificado el nombre del proyector.

Los canales tienen que ser ocupados de una manera que las funciones mostradas en la pantalla del controlador correspondan a las funciones reales del proyector. Tome por favor los canales de control DMX y sus funciones del manual del usuario de su proyector.

Retitular un proyector
Por favor se refiere a las explicaciones bajo 6.10.1 Retitular un proyector.

Configurar un proyector
Por favor se refiere a las explicaciones bajo 6.10.4 Configurar un proyector.

6.1.3 Definir un grupo de proyectores

Con el CP-256/32, Vd. puede definir 4 grupos de proyectores diferentes. Puede llamar un programa diferente para cada de los 4 grupos. Todos los proyectores de un grupo juegan el programa seleccionado a la misma velocidad. Al mismo tiempo, otro grupo puede jugar otro program a una velocidad diferente.

Presione la tecla Menu y seleccione el menu "Menu 2. Make Program" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione "Make Group" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader.

La línea superior de la pantalla indica "Group:" y el no. del grupo actual. La línea inferior indica que proyectores están incluidos en este grupo. Todas posiciones con "*" son los proyectores incluidos en este grupo. Cuando un proyector no está en este grupo, la línea inferior indica "-".

Vd. puede cambiar el grupo actual mediante las teclas Up/Down. Los proyectores deseados pueden ser incluidos en el grupo actual en presionar la tecla Projector Select respectiva.

Note: un proyector no puede ser incluido en mas de un grupo. Todos los proyectores están incluidos en grupo 1. Cuando Vd. incluye un proyector en grupo 2, 3 o 4, está desactivado en grupo 1.

6.2 Modo manual

6.2.1 Llamar proyectores manualmente

En el modo manual, Vd. puede llamar los proyectores definidos manualmente y controlarlos mediante los faders de canal y los encoders.

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Vd. puede seleccionar todos los proyectores inmediatamente si usted mantiene la tecla Manual por aproximadamente. 2 segundos.

Ajuste la función deseada mediante los faders de canal y seleccione la posición deseada mediante los encoders.

Tecla Menu:

En el modo Manual, Vd. puede conmutar la selección de los faders de canal de CH 1-8 a CH 9-16.

Data Entry Fader:

En el modo Manual, Vd. puede cambiar la sensibilidad de los encoders mediante el Data Entry Fader. Un valor bajo produce una sensibilidad baja.

Función All Mirror:
Durante el funcionamiento de un programa, Vd. puede controlar los movimientos Pan y Tilt mediante la functión ’All mirror’. Presione las teclas Left/Right al mismo tiempo y los LEDs comienzan a parpadear y la pantalla muestra "All Mirror". Cuando mueve los encoders ahora, todos los proyectores incluído en el

programa se mueven al mismo tiempo. Para cancelar el modo All Mirror, presione una de las teclas Left/Right.

6.2.2 Tomar un proyector de un programa activo

Cuando intervinir en un programa, todos los valores de un programa (p. ej. posición, color, gobo, etc.) pueden ser ajustados para el proyector selectado. Note por favor, que sólo éstas funciones están tomado del programa que se ajusta manualmente. Si usted ajuste p. ej. la posición del espejo manualmente, los gobos continuan cambiarse como en el programa y el espejo para en la posición ajustado por Vd.

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Vd. puede seleccionar todos los proyectores inmediatamente si usted mantiene la tecla Manual por aproximadamente. 2 segundos. Cuando seleccione dos o mas proyectores, éstos trabajan sincrónicamente.

El programa continua funcionar hasta que Vd. haga un ajuste manual.
Si usted ajuste la posición del espejo manualmente, el espejo se toma del programa y para en la posición ajustado por Vd.
Cuando quiere cambiar otras funciones, Vd. debe cambiar los valores DMX del canal respectivo manualmente mediante los faders de canal.
Vd. puede reintegrar el proyector en el programa mediante la tecla Recall.

6.3 Preset Scenes

Una Preset Scene es un imagen de escena preajustado que puede siempre ser llamado. Con el CP-256/32, Vd. puede programar hasta 16 Preset Scenes diferentes que pueden ser asignadas en las teclas Projector Select 1-16.

6.3.1 Programar una Preset Scene

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Vd. puede seleccionar todos los proyectores inmediatamente si usted mantiene la tecla Manual por aproximadamente. 2 segundos.

Presione la tecla Scene y la pantalla muestra "Preset Scene". Seleccione la Preset Scene deseada mediante la tecla Projector Select respectiva. Cuando ya hay una Preset Scene en esta tecla, el nombre del proyector aparece en la pantalla. Seleccione una tecla libre dónde no hay ningun nombre.
Presione la tecla Edit y la pantalla muestra "Preset Mask Empty". Presione la tecla Mask y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Presione la tecla Edit para regresar al modo Edit. Haga los ajustes deseados y memorízalos mediante la tecla Enter. La pantalla muestra "Saving" y la Preset Scene es ahora memorizada en la tecla respectiva. Presione la tecla Recall para regrasar en el menu prinicpal.

6.3.2 Llamar una Preset Scene

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Vd. puede seleccionar todos los proyectores inmediatamente si usted mantiene la tecla Manual por aproximadamente. 2 segundos.

Presione la tecla Scene y la pantalla muestra "Preset Scene". Seleccione la Preset Scene deseada mediante la tecla Projector Select respectiva. El proyector se mueve a la posición definada y proyecta los ajustes determinados.

6.3.1 Editar una Preset Scene

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Vd. puede seleccionar todos los proyectores inmediatamente si usted mantiene la tecla Manual por aproximadamente. 2 segundos.

Presione la tecla Scene y la pantalla muestra "Preset Scene". Seleccione la Preset Scene deseada mediante la tecla Projector Select respectiva. El proyector se mueve a la posición definada y proyecta los ajustes determinados. Presione la tecla Edit y haga los cambios deseados y memorízalos mediante la tecla Enter.

6.4 Preset Macros

Un Preset Macro es un ajuste de canal preajustado que puede siempre ser llamado. Con el CP-256/32, Vd. puede programar hasta 16 Preset Macros diferentes que pueden ser asignadas en las teclas Projector Select 1-16. Las teclas 1-8 se refieren a los ajustes del primero canal DMX (colores), las teclas 9-16 a los del segundo canal DMX (gobos). Macros son utiles para llamar funciones que se encuentran en valores DMX diferentes de los proyectores diferentes mediante una tecla. Si p.ej. el color verde se encuentra en el valor DMX 20 de un proyector y en 40 del otro, Vd. puede llamar el mismo color en los dos proyectores mediante el macro "verde".

6.4.1 Programar un Preset Macro

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.
Presione la tecla Macro y la pantalla muestra "Macro". Seleccione el Preset Macro deseado mediante la tecla Projector Select respectiva (p.ej. tecla Projector Select 1 - macro verde). Ajuste el color deseado (p.ej. verde) mediante el fader canal 1. Presione la tecla Enter para memorizar los ajustes. Presione la tecla Macro para quitar el modo Macro.

Seleccione el próximo proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.
Presione la tecla Macro y la pantalla muestra "Macro". Seleccione el mismo Preset Macro como antes (p.ej. tecla Projector Select 1 - macro verde). Ajuste el color deseado (p.ej. verde) mediante el fader canal 1. Presione la tecla Enter para memorizar los ajustes. Presione la tecla Macro para quitar el modo Macro.

6.4.2 Llamar un Preset Macro

Presione la tecla Manual y seleccione los proyectores deseados mediante las teclas Projector Select respectivas.
Presione la tecla Macro y la pantalla muestra "Macro". Seleccione el Preset Macro deseado mediante la tecla Projector Select respectiva (p.ej. tecla Projector Select 1 - macro verde). Todos los proyectores seleccionados muestran el mismo color (p.ej. verde). Presione la tecla Macro para quitar el modo Macro.

6.4.3 Editar un Preset Macro

Presione la tecla Manual y seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.
Presione la tecla Macro y la pantalla muestra "Macro". Seleccione el Preset Macro deseado mediante la tecla Projector Select respectiva (p.ej. tecla Projector Select 1 - macro verde). Ajuste el color deseado (p.ej. verde) mediante el fader canal 1. Presione la tecla Enter para memorizar los ajustes. Presione la tecla Macro para quitar el modo Macro.

Seleccione el próximo proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.
Presione la tecla Macro y la pantalla muestra "Macro". Seleccione el mismo Preset Macro como antes (p.ej. tecla Projector Select 1 - macro verde). Ajuste el color deseado (p.ej. verde) mediante el fader canal 1. Presione la tecla Enter para memorizar los ajustes. Presione la tecla Macro para quitar el modo Macro.

6.5 Programación

Un programa es una combinación de escenas diferentes que son llamdos una por otra. Con el CP-256/32, Vd. puede programar hasta 32 programas diferentes que pueden ser asignados en las teclas Projector Select 1-32.

6.5.1 Programar un programa

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 2 Make Prog." mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione dos veces la tecla Enter. Seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.

Seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva y haga los ajustes deseados mediante los encoders y los faders canal respectivos. Seleccione el próximo proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva y haga los ajustes deseados. Presione la tecla Enter para memorizar el primero step. Programe los steps siguientes hasta que el programa sea terminado o el numero máximo de steps - 16 - haya llegado. Presione la tecla Escape y Enter para memorizar el programa.

6.5.2 Llamar un programa

Presione la tecla Program y seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Ajuste la velocidad del program y la frecuencia de repitición mediante el regulador Speed y Regulador Rate. Para seleccionar los programas 17 hasta 32, Vd. debe presionar la tecla UP antes.

6.5.3 Verificar un programa

Presione la tecla Program y seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Presione la tecla Scene y verifique cada escena mediante la tecla Projector Select respectiva.

6.5.4 Editar un programa

Si Vd. nota que una escena no corresponde a sus concepciones o si programas tienen que ser editados para una nueva escena, es necesario de modificar una escena manualmente.
Primero note el número total de steps . Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 2 Make Prog." mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione dos veces la tecla Enter. Seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.

Seleccione la escena deseada mediante las teclas Up/Down. Cuando mantiene la tecla Recall y presione la tecla Up/Down, la escena actual se muestra. Seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva y haga los ajustes deseados mediante los encoders y los faders canal respectivos. Seleccione el próximo proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva y haga los ajustes deseados. Presione la tecla Enter para memorizar el step editado. Edite los steps siguientes hasta que el programa sea corrigido.
Atención: Antes de quitar el modo Edit, Vd. debe memorizar el último step otra vez. Si no, el programa no va funcionar correctamente.
Seleccione la última escena mediante las teclas Up/Down. Mantiene la tecla Recall para que la escena actual se muestre. Presione la tecla Enter para memorizar la escena. Presione la tecla Escape y Enter para memorizar el programa editado.

6.5.5 Selección de los proyectores en un programa

El nombre de proyectores en el program puede ser ajustado individualmente para cada programa.
Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 2 Make Prog." mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Edit Mask" mediante las teclas Up/Down. Presione la tecla Enter.

Seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Todos los proyectores marcado con "*" son activados en el programa y el LED respectivo perpeada. Cuando quire eliminar ciertos proyectores del programa, presione la tecla Projector Select respectiva. El LED se apaga y la pantalla muestra "X".
Presione dos veces la tecla Enter para memorizar los ajustes.

6.5.6 Inversión de los movimientos Pan/Tilt

Los movimientos Pan/Tilt de un scanner pueden ser invertidos para cada programa. Esta función es útil cuando scanneres están instalados opuestos en un lugar y Vd. desea un movimiento sincrónico.
Atencion: Note por favor que la inversión de los movimientos debe ser ajustada antes de comenzar con la programación.
Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 2 Make Prog." mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Mirror direction" mediante las teclas Up/Down. Presione la tecla Enter.

Seleccione el proyector deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Todos los proyectores marcado con "->" tienen un movimiento Pan normal. Si Vd. quiere invertir el movimiento Pan para ciertos proyectores, presione la tecla Projector Select respectiva. La pantalla muestra "<-" para los proyectores con un movimiento Pan invertido.

Presione la tecla Down para invertir el movimiento Tilt.

Presione la tecla Escape para regresar al menu "Make menu". Ahora programa su programa.

6.6 Records

Un record es una combinación de programas diferentes que son llamdos uno por otro. Con el CP-256/32, Vd. puede programar hasta 32 records diferentes con hasta 99 steps que pueden ser asignados en las teclas Projector Select 1-32.

6.6.1 Programar un record

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 1 Make Record" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el record deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. La pantalla muestra el número del step y el programa respectivo, la velocidad del programa y la frecuencia de repitición o la selección "controlado por el sonido".
Seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Ajuste la velocidad del programa y la frecuencia de repitición mediante el Regulador Speed o Regulador Rate o ajuste la selección "controlado por el sonido" mediante la tecla Music.

Seleccione el próximo step mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y entre el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Programe los steps siguientes hasta que el record sea terminado o el numero máximo de steps - 99 - haya llegado. Presione la tecla Escape y Enter para memorizar el record.

6.6.2 Llamar un record

Presione la tecla Record y seleccione el record deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.

6.6.3 Editar un record

Si Vd. nota que un record no corresponde a sus concepciones Vd. puede editarlo.
Primero note el número total de steps. Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 1 Make Chaser" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el record deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.

Seleccione el step deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y entre el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva. Edite los steps siguientes hasta que el record sea corrigido. Presione la tecla Escape y Enter para memorizar el record editado.

6.7 Copiar escenas, programs y records

Con la función de copiar, Vd. puede facilitarse la programación de programas y records en insertar escenas ya existentes en un programa p.ej.

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 2. Make Program" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione "Copy" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter.

Scene: Entre de que programa Vd. quiere copiar que escena. Entre en que programa y a que posición Vd. quire copiar. Presione dos veces la tecla Enter.

Program: Entre que programa Vd. quiere copiar adónde. Presione dos veces la tecla Enter.

Record: Entre que record Vd. quiere copiar adónde. Presione dos veces la tecla Enter.

6.8 Control por sonido

Activar el control por sonido

Presione la tecla Music Taste para activar el control por sonido (LED parpadea). Note por favor que programas y records son sólo activos en este modo, si el controlador reciba una señal de sonido (sea mediante el micrófono o el casquillo Audio). Si no hay música, el programa o record para.

Cuando programar records, Vd. puede ajustar para cada programa si el control por sonido debe ser activo o no.

Español

6.9 Chaser

Un chaser es una combinación de imagenes diferentes que son llamdos uno por otro. De tanto, la salida de luz se abre y cierre - creando un movimiento muy vivo. Con el CP-256/32, Vd. puede programar hasta 99 chasers diferentes de cuales 32 pueden ser asignados en las teclas Projector Select 1-32. Vd. puede conectar chasers con programas o escenas.

6.9.1 Programar un chaser

Presione la tecla Sequence y el chaser respectivo está llamado. Mantiene la tecla Sequence para entrar en el modo Chaser Edit. Si Vd. ha presionado esta tecla desde un programa aparecen los chasers definidos durante la programación. Aquí puede seleccionar un chaser deseado manualmente mediante las teclas Projector Select y ajustar la velocidad de chaser mediante el Data Entry fader. Como alternativa Vd. puede activar el control por sonido.

Cuando Vd. quiere regrasar a los chasers del programa, presione otra vez la tecla Projector Select activa y el LED se apaga.

6.9.2 Conectar un programa con un chaser

Con el CP-256/32, Vd. puede conectar programas o escenas de un programa con un chaser individual.

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 3 Make Chaser" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Link chaser" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el programa deseado mediante la tecla Projector Select respectiva.

Seleccione el chaser deseado para escena 1 mediante las teclas Left/Right. Seleccione las próximas escenas mediante la tecla Projector Select respectiva y entre el chaser deseado.
Presione dos veces la tecla Enter para memorizar el programa.

6.9.3 Conectar una Preset Scene con un chaser

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 3 Make Chaser" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Chaser Preset Link" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter.

Seleccione el chaser deseado para Preset Scene 1 mediante las teclas Left/Right. Seleccione las próximas Preset Scenes mediante la tecla Projector Select respectiva y entre el chaser deseado. Presione dos veces la tecla Enter para memorizar los ajustes.

La ocupación de las teclas Projector Select del menu "Chaser Preset Link" corresponde a la ocupación que puede ser llamada mediante la tecla Sequence. Si quire asignar otro chaser de los 99 chaser diferentes en una tecla Projector Select, sigue la descripción arriba mencionada.

6.9.4 Editar un chaser

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 3 Make Chaser" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu "Chaser Edit" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el chaser deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader.

Presione la tecla Enter para editar step 1. Entre el imagen deseado mediante las teclas Projector Select (p.ej. teclas 1, 2, 3 y 4) y presione la tecla Enter. Ajuste la velocidad de chaser mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter.
Presione la tecla Right y edite step 2. Edite todos los steps deseados y presione la tecla Escape y Enter para memorizar los ajustes.

6.10 Ajustes de base

Con el CP-256/32, Vd. puede cambiar diferentes ajustes de base como nombres de proyector y de efectos, selección de lengua, texto de saludo.

Presione la tecla Menu y seleccione "Menu 5 Setup" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter y la pantalla muestra "Code____". Entre el código 2222 y presione la tecla Enter.

6.10.1 Retitular un proyector

Seleccione el menu "Setup 1. Rename Unit" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el proyector deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter. El cursor del segundo campo comienza a parpadear y Vd. puede cambiar la letra deseada mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Puede moverse de campo a campo mediante las teclas Left/Right. Tan pronto como haya terminado su entrada, presione dos veces la tecla Enter para memorizar los ajustes.

6.10.2 Retitular un efecto

Seleccione el menu "Setup 2. Rename Effect" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el efecto deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter. El cursor del segundo campo comienza a parpadear y Vd. puede cambiar la letra deseada mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Puede moverse de campo a campo mediante las teclas Left/Right. Tan pronto como haya terminado su entrada, presione dos veces la tecla Enter para memorizar los ajustes.

6.10.3 Retitular un tipo

Seleccione el menu "Setup 3. Rename Type" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el tipo deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter. El cursor del segundo campo comienza a parpadear y Vd. puede cambiar la letra deseada mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Puede moverse de campo a campo mediante las teclas Left/Right. Tan pronto como haya terminado su entrada, presione dos veces la tecla Enter para memorizar los ajustes.

6.10.4 Configurar un proyector

Seleccione el menu "Setup 4. Configue Unit" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el proyector deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter. Entre el número de canales DMX del proyector mediante el Data Entry fader o confirme la selección "16" mediante la tecla Enter. Seleccione la función deseada y confirmela mediante la tecla Enter. Entre el canal respectivo canal del proyector y confirmelo mediante la tecla Enter. Seleccione el efecto deseado y confirmelo mediante la tecla Enter. Entre el valor DMX respectivo y confirmelo mediante la tecla Enter.
Si no quiere entrar efectos, presione la tecla Escape y entre el próximo canal. Note, por favor, que en este caso la pantalla no muestra ningun función.
Si la pantalla muestra "Occupied", puede escribir cuando presione la tecla Enter.
Cuando ha entrado todos los efectos, presione la tecla Escape y la pantalla muestra "B.Out: Scan?Dim?". Seleccione "Scan" para scanners y Moving Heads y "Dim" para dimmers mediante las teclas Left/Right y confirme mediante la tecla Enter. La pantalla muestra "Save changes?". Presione la tecla Enter para confirmar. Puede regresar al menu prinicipal mediante la tecla Escape.

6.10.5 Ajustar las características

Seleccione el menu "Setup 5. New typical" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Seleccione el menu deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter.

Seleccionar la lengua
Mediante el menu "Select Language", Vd. puede seleccioner la lengua deseada mediante las teclas Up/Down. Presione la tecla Enter.

Seleccionar el código
Mediante el menu "Select Code", Vd. puede cambiar el código de protección para el menu principal y el menu Setup.
Selecciona "New Menu Code" para cambiar el código de protección para el menu principal o "New Setup Code" para el menu Setup. Presione la tecla Enter.

Entre el nuevo código mediante las teclas Projector Select y presione la tecla Enter. Si Vd. quiere cancelar el código de estos menus, sólo presione la tecla Enter sin entrar una cifra.

Modo de direcciones
Mediante el menu "Addressing Mode", Vd. puede determinar como el CP-256/32 debe asignar las direcciones DMX. El ajuste estandard es "Automat. 16" que significa que el CP-256/32 asigna automaticamente 16 canales a cada proyector. El ajuste "Automat. In Row" significa que el CP-256/32 asigna automaticamente los canales necesitados realmente a cada proyector (p.ej. 4 canales para Futurelight SC-240). El ajuste "Manually" significa que el utilisador puede asignar las direcciones DMX libremente.
Seleccione el ajuste deseado mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione la tecla Enter.

Texto de saludo
Mediante el menu "Greeting Text", Vd. puede cambiar el texto de saludo. Note por favor que el texto de saludo puede solo ser cambiado una vez y puede solo contener 64 letras.
Presione la tecla Enter. El cursor del segundo campo comienza a parpadear y Vd. puede cambiar la letra deseada mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Puede moverse de campo a campo mediante las teclas Left/Right. Tan pronto como haya terminado su entrada, presione la tecla Escape y Enter para memorizar los ajustes.

6.10.6 Ajustar la sensibilidad de los encoders

Con el CP-256/32, Vd. puede ajustar la sensibilidad de los encoders entre 0 % (baja sensibilidad) y 100 % (alta sensibilidad) einstellen.
Seleccione el menu "Setup 6. Joy Config" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. Ajuste la sensibilidad deseada mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader y presione dos veces la tecla Enter.

6.10.7 Contador de las horas de servicio

Seleccione el menu "Setup 7. Worked Time" mediante las teclas Up/Down o el Data Entry fader. Presione la tecla Enter. La pantalla muestra las horas de servicio.

7. Solución de problemas

PROBLEMA:	CAUSA:	SOLUCION:
La alimentación no se conecta.	La unidad de alimentación no está conectado.	Compruebe el cable de conexión y cables de extension.
No se puede memorizar el color o gobo del Preset Macro.	El controlador no ha memorizado los ajustes.	Entre los ajustes otra vez y memorice cada proyector individualmente.
No se puede editar el programa.	No ha memorizado la última escena.	Asegúrese de que todas las escenas están disponibles. Edite el program de nuevo y memorice la última escena en presionar la tecla Enter.
No se muestran las escenas individuales en el modo Program Edit.	No ha presionado la tecla Recall.	Presione la tecla Recall para mostrar la escena memorizada.
No se puede entrar el menu principal.	Ha olvidado el código.	Abre el sobre con el Master Code y seguir las instrucciones allí.

8. Limpieza y mantenimiento



¡PELIGRO DE MUERTE!
¡Siempre desenchufe el aparato antes de comenzar con el mantenimiento!

Recomendamos una limpieza frecuente del aparato. Por favor utilice un paño suave que no suelte pelusa humedecido. ¡No utilizar nunca alcohol o disolventes!

No hay piezas que necesiten de servicio dentro del aparato. Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por distribuidores autorizados.

En caso de que necesite piezas de repuesto, utilice piezas originales.

Si tiene alguna pregunta más, póngase en contacto con su distribuidor.

9. Especificaciones técnicas

Alimentación:	230 V AC, 50 Hz ~ mediante transformador 12-15 V, 500 mA incluido en el envío
Consumo:	6 W
Número de canales:	256
Control por sonido:	casquillo jack mono o mediante micrófono incorporado
Entrada de son:	6,3 mm jack estereo
Sensibilidad de la entrada de son:	0.3 - 1 V
Salida DMX 512:	XLR tripolar
Programas libres:	32
Dimensiones (La.xAn.xAl.):	483 x 176 x 105 mm Dimensión de montaje 19" con 4 u
Profundidad de montaje:	90 mm
Peso:	4 kg

Nota: Todas las especificaciones dadas en este manual están sujetas a modificación sin previo aviso. 09/02 ©